
RETRO
20 AÑOS DE DREAMCAST
APE ESCAPE
UNA IDA DE PINZA MUY MONA
AVANCES PROJECT RESISTANCE
CYBERPUNK 2077 • DRAGON BALL Z: KAKAROT...
HOBBY CONSOLAS
Nº 339
¡EL AÑO DE SWITCH!
POKÉMON ESPADA-ESCUDO
THE WITCHER 3
OVERWATCH
MARIO & SONIC EN LOS JJ.OO. 2020
LUIGI'S MANSION 3
RING FIT ADVENTURE...
ANALIZADOS
BORDERLANDS 3
GEARS 5
ZELDA: LINK'S AWAKENING
NBA 2K20
eFOOTBALL PES 2020
ASTRAL CHAIN
BLASPHEMOUS
CONTROL
MAN OF MEDAN
FIFA 20...
MEGA DRIVE
A FONDO MEGA DRIVE MINI
REPORTAJE
CUANDO EL FÚTBOL NO ERA COSA DE DOS
¿PODRÁS ELEGIR?
25 JUEGAZOS PARA ¡YA!
Star Wars: Jedi Fallen Order • Death Stranding
Call of Duty: Modern Warfare • Doom Eternal • Medievil
Need for Speed: Heat • Shenmue III • Blacksad...
REGALAMOS 3 JUEGOS eFOOTBALL PES 2020
GRATIS PÓSTER DOBLE
MEDIEVIL
CALL OF DUTY MODERN WARFARE

EDITORIAL



Cuando un juego mola, lo demás no importa

SONIA HERRANZ
Directora
de Hobby Consolas

sonia.herranz@axelspringer.es
@soniaherranzz

Cuando en 1993 analicé *Link's Awakening* para esta revista, ni de lejos podía imaginar que, veintiséis años después, volvería a analizar el mismo juego para la misma revista. Las vueltas (o no) que da la vida... Más allá de la anécdota (¿cuánta gente habrá en el mundo que pueda decir lo mismo?), hacer este análisis me ha permitido confirmar una teoría: siempre he dicho que lo que de verdad importa de un juego es que "mole". Ya sé que no suena muy técnico, que no es una expresión muy profesional, pero ¿a que me habéis entendido? Pues bien, *Link's Awakening* mola. Y mola ahora igual que molaba en la pequeña pantalla de Game Boy. De hecho, es el mismo juego, idéntico, con algún ajuste en la jugabilidad que se debe más a la evolución de la tecnología que a que el original tuviera problemas de diseño. Es verdad que hoy es más bonito, pero las tripas son las mismas. Podéis decir que es la nostalgia, pero no lo creo. Lo mismo pensé cuando vi a mi hijo de doce años encelado con NES Mini. Y a él no le podéis acusar de nostálgico. Si jugó tanto (lo sigue haciendo, lo ha hecho con SNES y me ha pedido MD Mini), es porque los juegos le "molaron" y, por lo que se ve, a él tampoco le importa demasiado la belleza exterior... Chico listo.



No os estoy diciendo que tenéis que jugar sí o sí a *Link's Awakening*. Si no os gusta el género, ganas son de sufrir. Sólo os quiero recomendar que le deis más importancia a lo que sentís que a lo que veis... En estos últimos meses de 2019, vamos a encontrarnos con muchísimos juegos dignos de entrar en cualquier colección ("sólo" hemos seleccionado veinticinco en el reportaje de unas páginas más adelante). Los hay de todos los estilos, géneros y colores. Podéis decir que todos los años pasa igual, pero éste es especial: no sólo hay cantidad; también hay calidad y variedad. Exclusivos impactantes como *Gears 5* o *Death Stranding*, las sagas de siempre, franquicias que regresan, indies mágicos... No dejéis que una estética, una cifra o las odiosas comparaciones os alejen de ese juego que podría ser vuestro *Link's Awakening*. Esto de analizar videojuegos es cualquier cosa menos una ciencia exacta. En las ciencias, no importa el sentimiento.

LA OPINIÓN DE LA **REDACCIÓN**



RAFAEL AZNAR
Colaborador

Hace veinte años, se estrenó en Europa Dreamcast, la primera consola que tuve el mismo día de su lanzamiento. Fue como entrar en un futuro donde los sueños se hacían realidad, en forma de obras maestras como *Shenmue*, rarezas como *Jet Set Radio*, ports perfectos de recreativas, juego online... Qué injusticia que no triunfara.

@Rafaikkonen



ALBERTO LLORET
Colaborador

El 14 de octubre, hará veinte años que un servidor se estaba comprando una Dreamcast, tras "quemar" la japonesa de la redacción. Es curioso cómo algunos recuerdos, como terminarme *Blue Stinger* en japonés antes del lanzamiento europeo, perduran como felices momentos en mi cabeza.

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

Blasphemous, del estudio sevillano The Game Kitchen, sigue los pasos de *GRIS* (Nomada Studio) o *RiME* (Tequila Works) como juego español imprescindible. Su dirección artística, inspirada en la Semana Santa sevillana y en la obra de Goya, y la jugabilidad al estilo Souls me han cautivado.

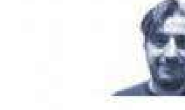
david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección (web)

Por mucho que tengamos siempre los ojos puestos en títulos de primera línea, en los más sonoros, conviene otear el horizonte de vez en cuando, por si llegan títulos como *GreedFall*, que, a la chita callando, ofrecen experiencias de lo más satisfactorias. ¿Tenéis "mono" de algo al estilo *Dragon Age*?

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



BRUNO SOL
Colaborador

Llamadme chiflado, pero la incorporación de *Doom 64* al catálogo de la eShop de Switch me hace sospechar de que se trata de un "globo sonda", para ver cómo respondería el público ante una futura Nintendo 64 Mini. Claro que también pienso que *Death Stranding* es en realidad un nuevo *Metal Gear*... Necesito unas vacaciones.

@YeOldeNemesis

SUMARIO Nº 339



28 REPORTAJE

25 JUEGOS PARA EL FINAL DE 2019

La recta final del año está siendo de órdago, y cualquiera de estos juegos podría formar parte de tu lista de deseos

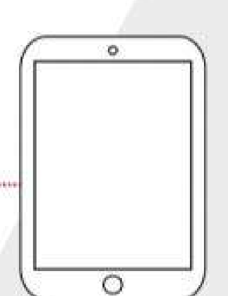
40 REPORTAJE

MANTO DE JUEGOS OTOÑAL

Switch es la consola del momento, y lo demuestra con un recital de lanzamientos para este mismo año

SÍGUENOS EN: www.hobbyconsolas.com

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas
https://www.instagram.com/hobbyconsolas/
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN **FORMATO DIGITAL**

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app **iKiosk** para tu iPad o entra en **es.zinio.com** y **www.kioskoymas.com**



50 ANÁLISIS

GEARS 5

Una de las sagas icónicas de Microsoft ha vuelto a lo grande, con una entrega que lo hace todo a lo bestia



80 REPORTAJE

NOSTALGIA POR LOS JUEGOS CLÁSICOS DE FÚTBOL

Ahora, sólo jugamos a *FIFA* o *PES*, pero, hace años, la liga no se disputaba a partido único...



102 AVANCE

GHOST RECON BREAKPOINT

Acción táctica e isleña a la rica sombra de *Wildlands*



88 REPORTAJE

VEINTE AÑOS DE DREAMCAST

Fue una adelantada a su tiempo y, como muchos mitos, murió joven e incomprendida: allá va su historia

ACTUALÍZATE

Ponte al día con las **diez noticias** más relevantes del último mes 



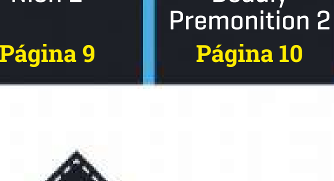
■ El juego está ambientado en el mundo de *Resident Evil*, pero poco se sabe aún. Hasta su título, *Project Resistance*, es aún provisional. Desde luego, no es una aventura de la saga al uso.













ANUNCIO PS4 - XBOX ONE - PC

Cooperando para sobrevivir a los zombis de Capcom

Project Resistance es el título provisional de un spin-off de *Resident Evil* que nos enfrentará por primera vez a un multijugador asimétrico

Era un secreto a voces que Capcom trabajaba en algo nuevo, lo que dio pie a todo tipo de rumores: *Dino Crisis*, *Resident Evil 3*, *Outbreak*... En el Tokyo Game Show, por fin salimos de dudas: el juego, llamado *Project Resistance*, está ambientado en el universo de *RE*, pero no es una aventura al uso, sino un multijugador asimétrico, en el que cuatro jugadores deben sobrevivir al acoso de un quinto.

No está claro cómo encajará en el universo de la saga (hasta se rumoreó que pudiera ser un modo extra dentro de un remake de *RE3*), pero sabemos que los protagonistas tienen ciertos vínculos con Umbrella. Son cuatro jóvenes retenidos en unas misteriosas instalaciones que deberán cooperar para escapar, venciendo los retos que se le ocurran al Cerebro, el villano de la historia. Así, los "escapistas" deberán superar una serie de salas, resolviendo retos y puzles (llaves, tarjetas...) y recogiendo objetos, mientras eliminan a los engendros que les vaya enviando el Cerebro: lickers, zombis, perros... Para ello, será fundamental aprovechar bien las habilidades de cada personaje: los dos chicos, repartiendo estopa; y las chicas, una hackeando las cámaras para evitar que el Cerebro los vea y la otra curando al equipo. Cada nueva sala superada les reportará créditos con los que comprar hierbas, munición o armas.

Si somos el Cerebro, contaremos con un menú basado en las cámaras y una serie de cartas de ataque, que nos servirán para "enviar" a los zombis donde queramos. Además, podremos colocar trampas y, lo que es mejor, asumir el rol del Tyrant para ir directamente a por los jugadores. Si todos mueren o se acaba el tiempo, la partida termina.

El juego está aún en una fase temprana de desarrollo, y hasta el título es provisional; sin embargo, NeoBards Entertainment está haciendo un gran trabajo con el RE Engine y, visualmente, resulta contundente. Habrá que ver cómo va encajando esta peculiar mecánica, pero lo mejor será jugar con amigos, para evitar el "sálvese quien pueda". ■



Será un multijugador asimétrico, en el que cuatro jugadores deberán cooperar para escapar de unas instalaciones, mientras un quinto jugador trata de impedírselo.



El jugador antagonista, el Cerebro, deberá eliminar a los cuatro personajes o entretenerlos hasta que se acabe el tiempo, lanzando engendros y trampas contra ellos.



CAPCOM SORPRENDE CON UN SPIN-OFF DE RESIDENT EVIL MUY DISTINTO A TODO LO ANTERIOR



NUEVOS DATOS / PS4

El regreso soñado está cada vez más próximo

Final Fantasy VII Remake lució músculo en el Tokyo Game Show con detalles como un modo para que el combate sea por turnos

Cuanto más lo vemos, más convencidos estamos de que el remake de *Final Fantasy VII* va a ser aún mejor de lo que cualquiera pudiera haber imaginado cuando Square Enix empezó a flirtear con la posibilidad de llevarlo a cabo. Los vídeos del reciente Tokyo Game Show y los nuevos datos que allí se dieron invitan a confiar en que la primera entrega de este proyecto múltiple, que se lanzará el 3 de marzo, será un auténtico acontecimiento.

A pesar de que el cambio a la acción en tiempo real le sienta de maravilla, muchos fans del original se llevaron las manos a la cabeza cuando lo supieron. Pues bien, no tienen nada de lo que preocuparse, ya que Square Enix ha incluido un modo clásico y quien lo desee podrá elegir la opción de que los combates se desarrollen por turnos. En la feria japonesa, también se mostraron otras bondades de las refriegas. Por encima de todo, destacó el primer vistazo a las invocaciones, concretamente a las de Ifrit y Shiva. Cualquier personaje podrá llamarlos si tiene equipada la materia correspondiente, de manera que la IA se hará cargo de su control, si bien podremos usar puntos de la barra ATB para pedirles que ejecuten ciertos ataques. El nuevo metraje también sirvió para ver la batalla contra Aps en las cloacas de Midgar, a Aerith usando sus magias a larga distancia o el sistema de físicas, que hará que, por ejemplo, un enemigo pueda lanzar a uno de nuestros personajes por el aire y que, en su caída, éste golpee y hiera a sus compañeros. También se pudo ver cómo un enemigo transformaba a Cloud en rana, pues, pese al realismo gráfico, el juego seguirá teniendo sus puntos humorísticos.

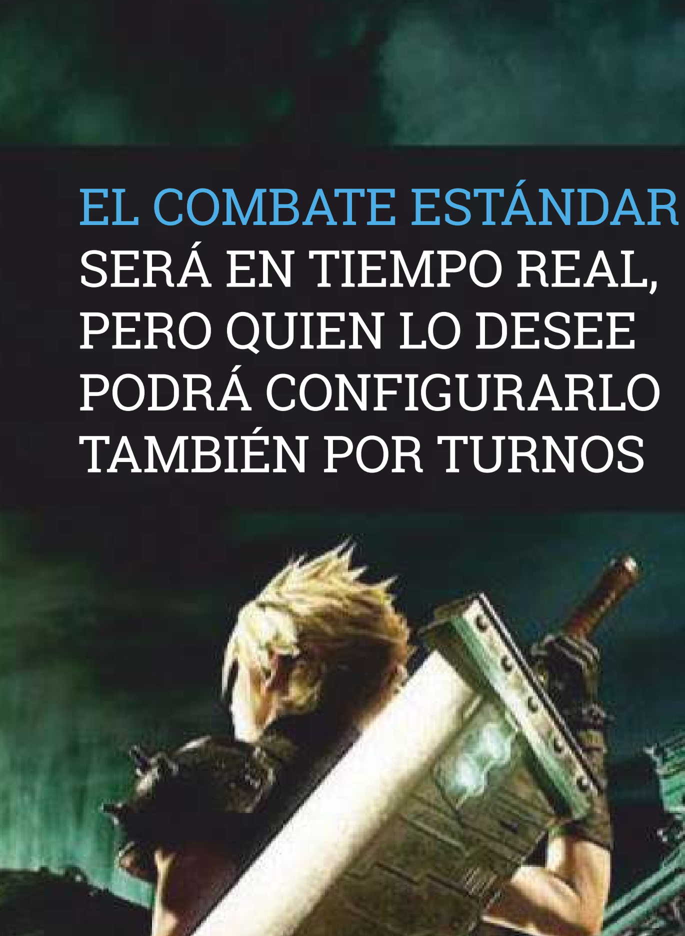
Precisamente, en ese sentido, se pudieron ver varios minijuegos con los que olvidarnos por un rato de la lucha de Avalanche contra la Corporación Shinra. Es el caso del gimnasio, donde podremos hacer sentadillas y dominadas con QTE, o el del lanzamiento de dardos. Cada vez falta menos para volver a disfrutar como niños.











EL COMBATE ESTÁNDAR SERÁ EN TIEMPO REAL, PERO QUIEN LO DESEE PODRÁ CONFIGURARLO TAMBIÉN POR TURNOS











Una katana y poderes de yokai serán las principales bazas de Hideyoshi, el samurái protagonista.

Los jefes serán muy animalescos, como esta serpiente con ganas de hincar el diente.

3

NUEVOS DATOS / PS4

El alumno aventajado de los Souls volverá a cenar en el infierno

Nioh 2 ya tiene fecha estimada de lanzamiento: su afilada acción samurái saldrá de la vaina a principios de 2020

De todas las sagas que han arrimado su ascua a la sardina de *Dark Souls*, quizá la que mejor haya sabido hacerlo es *Nioh*, en parte porque el Team Ninja ya sabía de sobra lo que era hacer juegos de dificultad infernal basados en el combate cuerpo a cuerpo. Tal era el caso de los *Ninja Gaiden*, si bien aquéllos eran hack and slash más frenéticos.

Después de la sobresaliente entrega inicial, ahora llega el turno para una secuela que volverá a ser exclusiva de PS4 y que ya tiene fecha aproximada de lanzamiento: será a principios de 2020 cuando podamos sufrir de nuevo en el infierno más japonés. Antes, del 1 al 10 de noviembre, habrá una beta abierta para ir curtiéndose.

Nioh 2 se ambientará en el período Sengoku y contará con un nuevo protagonista: un samurái llamado Hideyoshi, que será un mestizo entre humano y yokai, lo que le permitirá transformarse para desatar todo su poder. Gracias a él y a su habilidad con la espada, podrá adentrarse en el Reino Oscuro y plantar cara a los brutales demonios que habitan en él.

Tras haberse anunciado en el E3 2018 con un tráiler conceptual que poco decía, el último sí ofrecía jugabilidad, y ya sabemos que los jefes serán de armas tomar. Muchos de los yokai tendrán formas animales (como un caballo, una araña o una gata) y nos las harán pasar canutas con sus embestidas, sus zarpazos, su veneno...

4

Esta secuela del survival horror de culto nos llevará al Boston actual y a la Nueva Orleans del año 2005.







ANUNCIO / SWITCH

Deadly Premonition 2 llegará a Switch en 2020

La inesperada secuela de la obra de culto de 2010 se hará realidad en 2020. Por ahora, sólo está confirmada para Switch, y volverá a contar con Hidetaka Suehiro como director y guionista

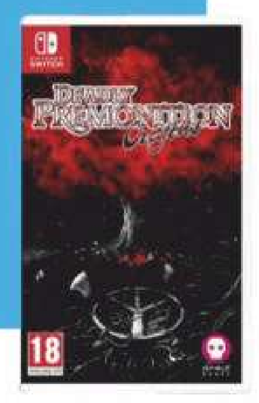
Fue uno de los bombazos más inesperados del último Nintendo Direct, al menos para la apasionada legión de fans de la primera entrega, un delirante survival horror que acabó convirtiéndose, con el paso de los años, en un título de culto.

En *Deadly Premonition 2: A Blessing in Disguise*, encarnaremos a Aaliyah Davis, una agente del FBI que reabre la investigación de un antiguo caso de asesinatos en serie. La secuela, que volverá a contar con la firma de Hidetaka "Swery65", también nos permitirá reencontrarnos con Francis "York" Morgan, el agente que protagonizó el original, lanzado en 2010 para Xbox 360 y adaptado, tres años más tarde, a PS3 y PC. De momento, no sabemos mucho más de esta segunda parte, salvo que nos llevará al Boston actual y al pequeño pueblo de Le Carré, ubicado en la Nueva Orleans de 2005: dos escenarios y dos épocas que estarán entrelazados a nivel narrativo. Saldrá en 2020 y, por ahora, sólo ha sido confirmado para Switch (no es descartable que llegue a más plataformas). Toybox, con Suehiro al frente, se está encargando del desarrollo del juego, que llegará a las tiendas bajo el sello de Marvelous y Rising Star Games.

Para rematar la sorpresa, ya está disponible en Switch un port del juego original. Por cierto, y para seguir la tradición de la casa, esta nueva versión incluye unos cuantos bugs, aunque Swery65 ha aclarado que ya trabajan en un parche. Genio y figura.

EL ORIGEN DE LA PREMONICIÓN, YA EN SWITCH

Además de estar ya disponible en formato digital a través de la eShop de Switch, *Deadly Premonition Origins* también contará, a partir del 22 de noviembre, con una edición física, producida por Numskull y distribuida en nuestro país por Meridiem. Esta preciosa edición para coleccionistas incluirá seis pines metálicos. Si os lo perdisteis en su día, ya es hora de descubrir uno de los juegos que más amores y odios han despertado en los últimos años.



5





NUEVOS DATOS | PS4 - XBOX ONE - PC - STADIA

Bungie revolucionará el mundo de Destiny 2 con Bastión de Sombras

Su primer lanzamiento desde que rompiera lazos con Activision estará disponible a partir del 1 de octubre

La expectación entre los fans de *Destiny 2* es máxima. Y no sólo por la enorme cantidad de contenido que ofrecerá *Bastión de Sombras*, sino porque será la primera vez que Bungie tome las riendas de su creación desde que finiquitó su asociación con Activision. Ahora, vuela por libre, pero eso no ha afectado a la legendaria ambición del estudio norteamericano. *Bastión de Sombras* nos presentará el Artefacto, un nuevo ingenio que nos permitirá incorporar mejoras y modificaciones exclusivas a nuestro arsenal y que se reseteará durante cada temporada. Además, y para que todos puedan disfrutar de la expansión, Bungie elevará automáticamente a todos los jugadores al nivel 750 (el nuevo límite es de 960). Habrá tres ediciones, aunque coleccionista ya está agotada. La estándar (35 €) incluirá nuevas misiones y aventuras, un destino, una mazmorra, una nueva incursión y el pase de temporada de Lo Imperecedero. La deluxe (50 €) añadirá a lo anterior objetos exclusivos y cuatro pases de temporada, con actividades y recompensas especiales. Es hora de volver a la Luna con Eris Morn y descubrir todo el potencial de una Bungie "desatada". ■

Las cifras del mes



El 60% de los menores de doce años juegan a Fortnite



373.000 asistentes tuvo la edición 2019 de la Gamescom, la feria de videojuegos más importante de Europa

1.100 copias para PS4 y 300 para Xbox One: ése fue el pobre bagaje de Control en su primera semana en España

3.700 copias de PS4 y 500 de Xbox One se vendieron de Man of Medan en su semana inicial en nuestro país



10 millones de descargas tuvo Pokémon Masters en sus primeros cuatro días



800.000 copias digitales se vendieron de Fire Emblem: Three Houses en julio

12 millones de personas han jugado a Forza Horizon 4, de las cuales 4 millones siguen jugando cada mes

13.000 unidades colocó Astral Chain en su primera semana en España















■ La sensación de libertad será uno de los puntos fuertes del juego. Por ejemplo, el sistema de decisiones influirá directamente en la historia, que contará con varios finales. Por otra parte, podremos recorrer las calles de Night City a lomos de la Yaiba Kusanagi, una motocicleta de aspecto futurista y gran cilindrada.





NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC - STADIA

Las calles de Night City desvelan varios de sus secretos

Cyberpunk 2077, el proyecto más ambicioso de la historia de CD Projekt RED, estuvo en la Gamescom y se dejará ver, por primera vez en castellano, en Madrid Games Week

Más de seis años han pasado desde que vimos aquel primer y espectacular "teaser" tráiler de *Cyberpunk 2077*. Sin embargo, los pocos meses que quedan hasta el 16 de abril de 2020, día en el que por fin se pondrá a la venta, prometen hacerse interminables, porque, con cada nueva actualización sobre el que promete ser tu título más inmenso hasta la fecha, CD Projekt RED consigue ponernos los dientes un poquito más largos. Sin ir más lejos, recientemente, el estudio polaco ha hablado sobre el sistema de misiones del juego, que ya han confirmado que no apostará por ningún tipo de método procedural o aleatorio. En su lugar, *Cyberpunk 2077* incluirá cuatro tipos de misiones, bien diferenciadas entre sí, pero todas pensadas al milímetro y realizadas "a mano". Las primeras, o principales, serán las más grandes y desarrollarán el grueso de la trama de la aventura. Las segundas, o secundarias, tendrán un gran peso narrativo y nos ampliarán información sobre ciertas comunidades o ubicaciones, aunque no serán indispensables para completar el juego. Por último, Night City acogerá las "Historias de la calle", que comparan con las cacerías de monstruos vistas en *The Witcher 3*, y las "Misiones menores", que apostarán por un ritmo rápido y directo. Por otro lado, CD Projekt RED también ha confirmado que podremos mantener romances con un gran número de NPC, pero no con Johnny Silverhand, el personaje interpretado por Keanu Reeves. Aparte, el estudio polaco ha confirmado que está trabajando en un modo multijugador, aunque no llegará hasta después del lanzamiento. Probablemente nos tocará ser un poco pacientes, ya que la idea del estudio es lanzar primero una serie de DLC gratuitos centrados en el modo para un jugador y, una vez terminados, centrarse de lleno en dar forma definitiva a la experiencia online. Para terminar, CD Projekt RED también ha incidido en su apuesta por la cámara en primera persona, una decisión que fue muy meditada y con la que se busca generar el mayor impacto posible en el jugador, algo que seguro que va a lograr.



WEB HarryMason

“¡Este juego pinta brutal! Sólo espero que no sea mucho de trastear con el hackeo y apueste más por la acción. De todos modos, va a ser uno de los grandes cierres de esta generación.”

LA PROFUNDIDAD Y LA VARIEDAD DE LAS MISIONES APUNTAN A SER LAS MAYORES DE TODOS LOS TÍTULOS QUE CD PROJEKT RED HA REALIZADO HASTA AHORA

Las frases del mes



“Para Gears 5, nos han inspirado otros shooters, como Overwatch, y también tenemos muchos fans de League of Legends en el estudio”

Ryan Cleven. Diseñador del multijugador de *Gears 5*



“Quien quiera Astral Chain en otras plataformas quizá deba preguntarle a mi inversor, Nintendo...”

Hideki Kamiya. Supervisor de *Astral Chain*

“El entretenimiento se consume y es el mismo en todo el mundo, pero la violencia con armas es genuinamente americana, y eso debe cambiar”

Strauss Zelnick. Director ejecutivo de Take-Two Interactive



“No importa en qué trabajemos en el futuro: nuestras ideas fundamentales, la acción y la comunicación, no van a cambiar”

Ryozo Tsujimoto. Productor de *Monster Hunter*



“Este juego me ha afectado personalmente: para mí, significa completar mi última misión para Satoru Iwata”

Masahiro Sakurai. Director de *Super Smash Bros Ultimate*



“Me gustaría trabajar en experiencias más cortas para experimentar con nuevas ideas, pero tendremos que ver si hay mercado”

David Cage. Director de Quantic Dream

7



Iron Man tendrá el estilo de lucha más particular entre los cinco Vengadores iniciales, ya que equivaldrá al de un shooter en tercera persona.






NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC - STADIA

Los Vengadores muestran sus superpoderes al gran público

Durante la Gamescom, Square Enix permitió jugar a *Marvel's Avengers* por primera vez, ya que en el E3 sólo hubo sesiones a puerta cerrada y no "jugables"

La última Gamescom no trajo consigo tantos anuncios como esperábamos (la famosa Opening Night Live presentada por Geoff Keighley no dio mucho de sí), pero, aun así, sirvió para que los asistentes pudieran echarle el guante a multitud de demos jugables, entre ellas una de *Marvel's Avengers*, que, como recordaréis, en el E3 sólo se había mostrado a puerta cerrada, sin que nadie pudiera tocar el mando.

Ahora que ya existe un extenso vídeo público, está claro cómo se jugará a esta aventura de Crystal Dynamics y Eidos Montreal, que Square Enix pondrá a la venta el 15 de mayo y que está pensada para desenvolverse a largo plazo, con constantes actualizaciones. La historia será para un jugador, pero la gracia estará, sobre todo, en el cooperativo a cuatro bandas. De base, habrá cinco personajes jugables, cada uno con el estilo que ha venido luciendo en el cine. Iron Man planeará y echará mano de ráfagas de energía, mientras que Hulk será todo lo contrario, al emplear su fuerza bruta para el cuerpo a cuerpo. Capitán América y Thor usarán sus armas icónicas, el escudo de vibranium y el martillo Mjolnir, para pelear tanto a distancia como cuerpo a cuerpo (en el caso del dios del trueno, también con vuelos de por medio). Finalmente, Viuda Negra combinará una pistola a distancia con patadas y puñetazos en las distancias cortas. La recepción del juego por parte del público hasta ahora ha sido bastante tibia, pero no hay que olvidar que lo que se ha visto es sólo el tutorial, por lo que aún es pronto para sacar el Guantelete del Infinito y darle la cera que se le está dando. Sabiendo la compañía y los estudios que están detrás, sería raro que acabara en bluf...

8







ANUNCIO STADIA

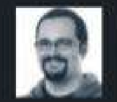
Un fichaje español para Google Stadia

Tequila Works debutará con *Gylt* en la nueva plataforma por streaming

Fantasía y realidad se fundirán en *Gylt*, la nueva creación de Tequila Works y una de las primeras exclusivas de Google para Stadia, su plataforma de juego en la nube. La importancia de este título, en el que encarnaremos a una niña llamada Sally enfrentada a sus peores miedos, ya quedó patente en la presentación mundial de Stadia, el pasado marzo. Luz Lancho, vicepresidenta del estudio madrileño, subió al escenario del evento para presentar este nuevo título, en el que llevan embarcados dos años. Exploración, acción y puzles son algunos de los elementos sobre los que se edifica esta pesadilla, en la que usaremos una linterna para combatir a los monstruos que acosan a Sally. Según desveló Raúl Rubio, CEO del estudio, en una reciente entrevista a El País, fue la propia Google la que acudió a ellos. El fruto de esta asociación verá la luz este noviembre, cuando Stadia debute en España y otros trece países.

Pulsa Start


Por **Alberto Lloret**
@AlbertoLloretPM



POR QUÉ COLECCIONO Y LO SEGUIRÉ HACIENDO

El futuro es digital, dicen todos los gurús... pero no sé si es el futuro que yo quiero. O, al menos, tal y como me lo están pintando. Con casi 45 años, y más de 38 coleccionando videojuegos, es difícil desprenderse del hábito, o quizá ya la "necesidad", de tener lo "tangible", lo "físico" a lo que agarrarse. Y más con lo bonito que nos están dejando el patio. No hay mes en el que no aparezca alguna noticia relacionada con juegos que, cual "rapto de las sabinas", desaparecen de una tienda digital. Con nocturnidad y alevosía, o avisando meses antes, da igual. Dos golpes en un teclado en algún punto remoto del planeta, plis-plas y hasta la vista juego. Basta con ojear delistedgames.com para ver qué títulos han desaparecido de cada plataforma (fecha incluida), y uno empieza a ver que no son tan pocos como pueda parecer. Más grave aún en el caso de las consolas, una opción, la digital, que apenas lleva catorce años en activo, pero que ya cuenta sus víctimas por decenas. Algunos casos son tristes y aislados, como el de la demo de *P.T.*; otros, problemas de licencias y derechos que, una vez agotados, conllevan su retirada. Lo hemos visto muy recientemente en PSN con *DriveClub* y todos sus DLC y versiones (VR incluida) o casi todos los juegos de los Transformers (hilarante que PS Store diga "que sólo en disco") o el divertido *Deadpool* de Activision. Podría seguir, pero no quiero que me entre el bajón. No menos triste es que, salvo honrosas y "cartucheras" excepciones (no estoy mirando a nadie, y menos a alguien con una "N"), tampoco se apuesta ni se cuidan los juegos físicos, lo que revierte en que cada vez se venden menos. Ya no son objetos que atesorar. Lo que nos llega no es el producto completo (vienen sin manual, sin la última actualización...), lo que ha condenado al formato físico a ser un eslabón más de la cadena, un "medio"... Ya no es el "fin". Ahora, tener un juego en físico es equivalente a un "el juego está ahí", más que un respetuoso "el juego podrá ser jugado por los siglos de los siglos" (o lo que dé de sí el soporte). Porque... ¿cuántos juegos recientes que habéis comprado requieren la actualización del día 1, o del día 1.000, para funcionar correctamente? Esto lleva impactando en las ventas, y hoy ya podemos ver los efectos: *Borderlands 3* ha sido el lanzamiento físico más fuerte del Reino Unido (el primer mercado de Europa) en lo que va de 2019... y ha vendido la mitad en físico que *Borderlands 2* en 2012. ¿Más? En EE.UU., el mercado digital supone ya más de un 60%, lo que explica que la cadena Gamestop esté como está. Pero, aun con todo, yo seguiré coleccionando y conservando mientras pueda, porque así nadie me podrá impedir que, dentro de catorce años, coja el juego de *Transformers* de Platinum y se lo enseñe a mi nieto, aunque sea sin actualizar. Si estamos así ya, imaginad en 40 años...



> *"No hay mes en el que no aparezca alguna noticia relacionada con juegos que, cual "rapto de las sabinas", desaparecen de una tienda digital"*

9

NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

El 17 de enero, Shenron nos dará el juego deseado

Dragon Ball Z: Kakarot, que abarcará todo el manganime, ya tiene fecha

Cuando se anunció, se fechó para 2019 y, luego, se pospuso a un genérico "principios de 2020", pero, por suerte, apenas va a haber que esperar para disfrutar del poder de *Dragon Ball Z: Kakarot*. Bandai Namco confirmó en el Tokyo Game Show la fecha de lanzamiento: el 17 de enero. En otras palabras, será el primer gran juego del grandioso 2020 que nos aguarda.

Videojuegos de Bola de Dragón hemos tenido muchos a lo largo de las décadas, pero la inmensa mayoría han sido de lucha. Al menos en consolas de sobremesa, nos faltaba una gran aventura, y Cyberconnect2, cual dragón Shenron, va a satisfacer nuestros deseos con un RPG de acción que tendrá tanto exploración como combates y que cubrirá nada menos que todos los arcos de Dragon Ball Z, desde la llegada de los saiyans a la Tierra hasta la derrota de Majin Buu, pasando por las luchas contra Freezer o Célula. Además, habrá contenido inédito, como, por ejemplo, la presencia de Bonyu, una nueva miembro de las Fuerzas Especiales Ginyu. Es el juego con el que muchos soñábamos desde pequeños.



Para la portada, se ha apostado por un arte muy "puro" del inicio de Dragon Ball Z, con Goku montado en su nube kinton. No hay transformación en super saiyan ni aparece Gohan.

10



ANUNCIO / PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

Mono, otro niño que sufre pesadillas aventureras

Little Nightmares 2 saldrá en 2020 y tendrá un protagonista nuevo… que deberá colaborar con la de la primera entrega

El inquietante y oscuro *Little Nightmares* tendrá una secuela en 2020, de nuevo con Tarsier Studios como responsable y con Bandai Namco como editora. En esta ocasión, el protagonismo correrá a cargo de Mono, un misterioso personajillo que tendrá por cabeza una bolsa de papel con dos agujeros y que estará atrapado en un mundo distorsionado por las transmisiones de una torre de comunicaciones lejana. No obstante, Six, la niña del chubasquero amarillo a la que conocimos en la primera entrega, volverá a estar presente, manejada por la CPU, lo cual supondrá el mayor cambio, ya que muchos de los puzles y las situaciones plataformeras se resolverán en comandita. Se mantendrá la importancia del sigilo, ya que los niños estarán desprotegidos ante los monstruosos humanos que les saldrán al paso, y también será clave el uso de objetos. Para rematar, el barco Las Fauces ya no será el único entorno: por ahora, se ha confirmado también la presencia de un bosque sombrío.



UN DIORAMA PARA COLECCIONISTAS

La edición coleccionista del juego, que costará 239,95 euros, encandilará a los fans del manganime. Para empezar, incluirá tanto el juego (con la caja normal y con otra metálica) como su pase de temporada. En segundo lugar, habrá un libro de arte de 25x30 centímetros y un mapa del mundo del juego de 48x31 centímetros. Sin embargo, la estrella del pack será un diorama de 20x20x20 centímetros, que mostrará a Goku y al Gohan de la etapa inicial de Z montados sobre la nube Kinton, con un dinosaurio a sus pies, con uno de los paisajes característicos de la serie como fondo y con el mítico logo en la parte inferior.

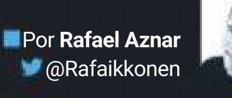






El desarrollo estará plagado de situaciones "cooperativas", como este salto de fe, en el que Six deberá agarrar a Mono.







¡MANOS ARRIBA! ¡ESTO ES UN MALDITO MICROPAGO!

Septiembre es el mes del año en que se lanzan *FIFA* con Ultimate Team, *NBA 2K* con Mi Equipo o *PES* con MyClub. En otras palabras, es la época en que los micropagos y las cajas de botín vuelven a estar en boca de todo el mundo, al permitir que, en juegos que no son free-to-play, los "millonetis" los aprovechen como una vía rápida para hacerse con ventajas jugables y, por tanto, para el pay-to-win. Yo me niego a pagar un solo céntimo aparte de los 60-70 euros que pueda costar el juego base, porque las microtransacciones me parecen un atraco a mano armada. Mucha más gente lo piensa... pero también hay mucha otra que no. Yo pensaba que era un recurso casi accesorio para gente sin dos dedos de frente, pero conozco ya a varias personas que tengo por sensatas y que no tienen reparos en admitir que llegan a invertir 100 o 150 euros en moneda virtual, sobre todo para allanarse los primeros compases...

Que un juego tenga micropagos y cajas de botín me parece reprochable, obviamente, y lo criticaremos en los análisis siempre que corresponda, pero, a veces, creo que se sobredimensionan, hasta el punto de ningunear el grueso de virtudes que pueda tener un juego, así como el trabajo que haya hecho el estudio de desarrollo, al que, para más inri, seguramente la decisión le venga impuesta por la editora. Lo digo tras haber analizado *NBA 2K20*, un juego que está siendo masacrado en internet, en parte por el error fatal de algún ejecutivo lumbreras de dar a las cajas de recompensa una apariencia de casino y, encima, fardar de ellas en un tráiler previo al lanzamiento. Esa estética me parece lamentable (sobre todo de cara a los niños), pero he leído a muchos decir que esas mecánicas de casino admiten dinero real... y eso es falso. Hay que informarse antes de asaetear a un juego, máxime cuando se han hecho cambios evidentes para mitigar el pay-to-win.

Ahora bien, yo creo que buena parte de este problema de los micropagos se suele limitar a un solo modo online y se sostiene gracias a que hay obsesos que pasan por el aro con tal de fardar de plantilla y tener mayores opciones de ganar. Como si uno no pudiera jugar ligas o partidos sueltos offline, o intentar construirse la escuadra soñada en los modos con opciones de gestión (aún me acuerdo del equipazo que gestó mi hermano en los despachos de *NBA Live 2004*) o en la vertiente offline de Mi Equipo. Hasta se pueden trampear las plantillas para que, por ejemplo, Florentino Pérez fiche a Mbappé sin tener que hipotecar el Bernabéu. Los que jugamos offline o a modos online que van al grano con equipos por defecto (como el Temporadas de *FIFA*) no tenemos que preocuparnos por el talonario ajeno. Que *NBA 2K*, *FIFA* o *PES* permitan el pay-to-win está feo, sí, pero el valor de un juego deportivo va más allá del FUT de turno.

> *"Que un juego tenga micropagos y cajas de botín es reprochable, pero, a veces, creo que se sobredimensionan y se ningunean las virtudes"*



Por David Alonso
@Davealonsoh

EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón



¿REALIDAD O FICCIÓN?
¡Acierta y podrás ganar un juego!

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Cada vez cuesta más distinguir la realidad de la ficción, pero aquí lo convertimos en un juego en el que, ya de paso, te contamos las noticias más surrealistas de estas últimas semanas.



MARK CERNY FILTRA EL DISEÑO DE PS5 POR ERROR

A todos, alguna vez, se nos han complicado las copas. Frases tan arraigadas en nuestra cultura popular como "venga, un hidalgo" o "la penúltima y nos vamos" suelen ser algunas de las principales culpables a la hora de provocar situaciones realmente incómodas. Pues algo así les pasó recientemente a Mark Cerny, arquitecto principal de PS4, y Shawn Layden, el "presi" de Sony Worldwide Studios, quienes, sin quererlo, revelaron el diseño del kit de desarrollo de PS5. La bomba estalló cuando ambos directivos subieron una foto a Twitter en la que posaban alegremente con sendos daiquiris de melón. Hasta ahí, todo indicaba que se trataba de una inocente imagen que ambos querían compartir. Sin embargo, el lío vino cuando un usuario de la red social descubrió que, en el fondo, sobre una estantería, descansaba una máquina que llamaba sospechosamente la atención. Emulando a Gil Grissom, el avispado tuitero descargó la foto y la amplió utilizando el Paint, lo que reveló que ese aparato coincidía de manera casi exacta con la patente del kit de desarrollo de PS5 que se había filtrado semanas antes. Al darse cuenta, Mark y Shawn borraron el tuit, pero ya era demasiado tarde...

- ☐ NO CREO QUE SEA UN ERROR: ES TODO MARKETING
- ☐ SI FUERA JAGËRMEISTER TODAVÍA, PERO ¿DAIQUIRIS?

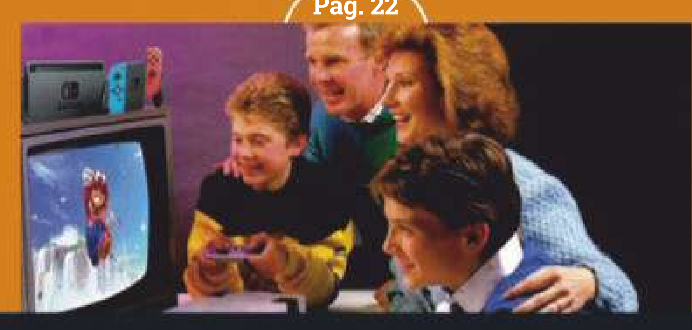
Pág. 18



LA OTRA CARA

Hemos visto cosas que ni jugando las creeríais

Pág. 22



LA COMUNIDAD

Donde vuestra opinión es lo que cuenta

¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas

EL DESARROLLO DE **DEAD ISLAND 2** PASA A MANOS DE ROVIO ENTERTAINMENT

El desarrollo de *Dead Island 2* parece estar más maldito que los zombis que, esperemos que algún año de éstos, nos atacarán sin descanso. Como seguro sabéis, en 2014, se anunció que el juego correría a cargo de Yager Development. Luego, dos años más tarde, el desarrollo pasó a manos de Sumo Digital, los responsables de *Crackdown 3*. Y, ahora, en un giro inesperado de los acontecimientos, se ha confirmado que el título sigue adelante, pero a manos ni más ni menos que de Rovio Entertainmet... ¡Los creadores de *Angry Birds*! Desde luego, esta noticia ha dejado "moñeco" a gran parte de industria, ya que, pese a que el estudio finlandés ha publicado más de veinte juegos desde 2009 y experiencia no le falta, éste será su primer proyecto Triple A fuera del mercado para móviles y tabletas. De momento, no ha trascendido si Rovio aprovechará el material de los anteriores estudios o si iniciará el proyecto desde cero, pero la expectación es máxima.

- ☐ MOLA, Y OJALÁ METAN PÁJAROS ZOMBIS
- ☐ CLARO, Y EL TERCERO LO HARÁ ERBE, ¿NO?



3

Toyota pasa de *Need for Speed: Heat*

porque "promueve las carreras ilegales". Esta controvertida decisión ha "chocado" a más de uno, sobre todo teniendo en cuenta que el fabricante nipón ya había prestado sus vehículos a anteriores entregas de la saga o, por ejemplo, a la mayoría de películas de "Fast and Furious".

- ☐ ¿Y QUÉ QUIEREN QUE PROMUEVA NFS? ¿LAS SIESTAS?
- ☐ LO QUE DEBERÍA ILEGALIZARSE SON VUESTRAS TROLAS



4 **EL SR. CANGREJO** LLEGA A FIGHT CRAB

El esperadísimo juego de peleas entre crustáceos gigantes contará con un personaje de excepción: el mismísimo Sr. Cangrejo, conocido por su papel en la serie Bob Esponja. Este ilustre luchador estará disponible a través de un DLC gratuito que llegará unos meses después del lanzamiento del título, cuyo estreno en PC y Switch está programado para este año en Japón. Respecto a su salida en Europa, ya está prácticamente confirmado que los jugadores occidentales podremos echarle la pinza en 2020, pero aún no se ha confirmado qué distribuidora se llevará el cangrejo al agua.

- ☐ AHORA SÓLO FALTA QUE AÑADAN A TENACITAS, DE LOS SIMPSON
- ☐ HABLANDO DE CANGREJOS... ¿CÓMO SE OS VA TANTO LA PINZA?



5 UN JUGADOR EMPLEA OCHO AÑOS DE SU VIDA EN ESCALAR UNA TORRE DE HALO: REACH

Una tranquila tarde de 2011, un tal Aaron Sekela estaba jugando a *Halo Reach*. De repente, una lejana torre del decorado del nivel Éxodo llamó poderosamente su atención. Sin saber muy bien por qué, decidió que su misión en la vida a partir de ese momento sería alcanzar su cima, por muy imposible que pareciese. ¿Genio? ¿Visionario? ¿Un "colgao" de la vida? Sea como fuere, lo que está claro es que el tema se le complicó un poquito y, durante ocho largos años, Aaron estuvo intentando coronar aquella torre de manera infructuosa. Cuando ya estaba a punto de desistir y pasarse a la mucho más relajante afición de la numismática, por fin, consiguió su anhelado objetivo. El momentazo tuvo lugar este mismo mes de agosto, cuando, tras las ocho horas de rigor que debía invertir cada vez en colocar milimétricamente los objetos que le acercaban a su objetivo, se obró el milagro. No sabemos si lograrlo le cambió la vida, aunque nos hubiera gustado oír los gritos que debió de pegar el colega cuando su soldado aterrizó en lo alto de la torre.

- ☐ OCHO AÑOS: PARA QUE DIGAN QUE EL JUEGO ERA CORTO
- ☐ ME NIEGO A PENSAR QUE HAYA GENTE ASÍ: ME NIEGO

6 ***Star Citizen* tendrá una nave que valdrá 675 dólares.** No nos hará la cena ni nos sacará la basura, pero la Aegis Nautilus Solstice nos permitirá explorar el espacio de la forma más exclusiva. Bueno, y a la mayoría ni eso, ya la que nave estará sólo disponible para aquéllos que invirtieron más de 1.000 dólares en su campaña de Kickstarter. ¡Será por pasta, demonios!

☐ Y ALGUNA VENDERÁN... ☐ YO SÍ QUE NECESITO "ESPACIO"





7 YA PUEDES MONTARTE UN PC "GAMER"... ¡USANDO TU CONSOLA!

¿Eres usuario de consolas pero echas de menos la emoción de actualizar componentes desfasados? ¿Te flipan un buen formateo de Windows o una actualización de drivers del ratón? ¡Tranquilo, que ahora puedes tenerlo todo! Ya está disponible en consolas *PC Building Simulator*, el maravilloso simulador de gestión de un taller de ordenadores. Su apasionante propuesta nos invita a dirigir nuestra propia tienda de informática empezando desde abajo, por ejemplo realizando simples diagnósticos de equipos averiados, hasta llegar a lo más granado de la "master race" o, lo que es lo mismo, montando los ordenadores más potentes del mundo con los más de 1.000 componentes reales, y de marcas como AMD o NVIDIA, que están incluidos. ¡Pepinazo!

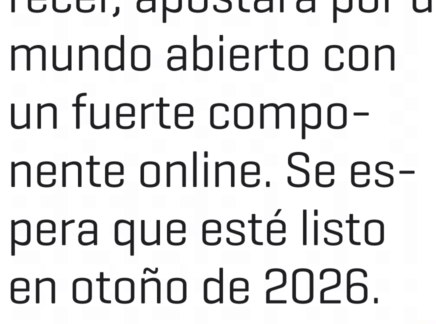
- ☐ ¡JA! ¡SUPERAD ESO, "PECEROS"!
- ☐ A VOSOTROS SÍ QUE OS FALTA UN DRIVER



AGUANTARSE EL PIS EN **DEATH STRANDING** SERÁ MALO

Ver a Norman Reedus cambiando el agua al canario en mitad del monte no fue, ni de lejos, lo más desconcertante del tráiler de *Death Stranding* en la Gamescom. Aunque, para qué engañarnos, algo sí que nos descolocó de primeras. Pero aún más lo hizo la explicación sobre este asunto de Hideo Kojima, quien aseguró que las "mecánicas de micción" serán muy complejas. Al parecer, aguantarse durante mucho tiempo las ganas de orinar causará efectos negativos en la salud y la movilidad de Sam, ya que, cuando vaya "a tope", no tendrá más remedio que caminar con las piernas muy juntas y una mano en la entrepierna, lo que le impedirá cargar mucho peso. Evitar esto no será fácil, ya que sólo podremos evacuar en ciertos lugares y, siempre, alejados de miradas ajenas. ¡Civismo ante todo, Norman!

- ☐ COMO DIRÍA MATÍAS: ¡SERÁ UNA MICCIÓN IMPOSIBLE!
- ☐ VEIS UN PIS Y OS VENÍS ARRIBA. ¡QUÉ BÁSICOS SOIS!



9 ***OutRun* será el próximo juego de Yu Suzuki.** Mientras da las últimas pinceladas a *Shenmue III*, el creativo nipón ya piensa en su siguiente proyecto. Y será nada menos que un "reinicio" del mítico arcade de velocidad de Sega. Al parecer, apostará por un mundo abierto con un fuerte componente online. Se espera que esté listo en otoño de 2026.

- ☐ NO PODÍA HABER ELEGIDO MEJOR: ¡TOCA ESPERAR!
- ☐ NO RESPETÁIS NI A YU SUZUKI: VAYA TELA





SE PASA **SKYRIM** UTILIZANDO LA ANTORCHA COMO ÚNICA ARMA

Si ya una espada, un hacha o un arco no ofrecen demasiadas garantías para enfrentarse a un dragón, imaginad que tenéis que dar para el pelo a Alduin, el fiero enemigo final de *Skyrim*, con un simple palo de madera. Suena a hazaña imposible, ¿no? ¡Pues de eso nada! Así lo ha demostrado un intrépido jugador, que ha contribuido a engrandecer la leyenda del Sangre de Dragón subiendo a Youtube su peculiar última partida a *The Elder Scrolls V*. En ella, ha conseguido completar la aventura armado únicamente con antorchas y, por supuesto, mucha paciencia. Vale, también se ha equipado con las mejores armaduras y ha ingerido grandes cantidades de sopa, pero vamos, que menudo fiera el amigo.

- ☐ BAH, PORQUE ME DA PEREZA, PERO YO LO HARÍA A PUÑETAZOS
- ☐ ¿MATAR A UN DRAGÓN CON UN PALO? ¿ERA EL REY DE LA NOCHE?

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE **eFOOTBALL PES 2020** PARA PS4 O ONE

PARTICIPA EN: ***www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor***

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de las que ponemos en "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres códigos de descarga de *eFootball PES 2020* (dos para PS4 y uno para Xbox One).



SOLUCIONES del nº 338

1 Falso **2** Verdadero **3** Verdadero **4** Verdadero **5** Falso **6** Falso **7** Verdadero **8** Falso **9** Verdadero **10** Verdadero

GANADORES de un juego **Fire Emblem: Three Houses** (HC 338)

▸ Francisco J. Martín (Plasencia) ▸ Marina Rodríguez (Madrid) ▸ Rubén Ferrer (Madrid)

LA COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA



El modo Volta Football de *FIFA 20*. Promete regalarnos tardes en las que recordar aquellas pachangas callejeras que jugábamos de pequeños. ¡Gana el próximo en marcar! Miguel A. Romero

Va a ser genial. Y mira, para el año que viene, podrían hacer el modo "Re-Volta", en el que reflejen los partidos de solteros contra casados que echamos ahora. ¡Eso sí que es un espectáculo de los "gordos"!

Que Yu Suzuki diga que la historia de *Shenmue III* durará entre 35 y 40 horas. Que nadie cuente conmigo en dos días completos. Fabrizio D.
Dos días son 48 horas. Eso te deja ocho horas libres para dormir, alimentarte, ducharte... Vas justito, ¿eh?

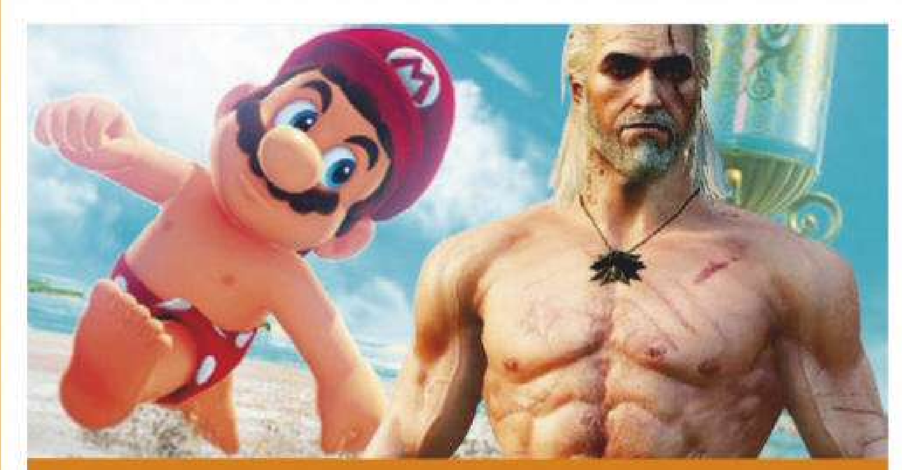
Los rumores que aseguran que Rockstar presentará un nuevo juego muy pronto. ¡Yo quiero que sea *Grand Theft Auto VI*! Destroy
Nos ha jorobado, tío. ¡Y nosotros también! De todos modos, sea cual sea, seguro que nos sorprenden.

Lo bien que pinta *Gears 5*. ¿Quién tiene ganas de la mejor ración de tiros de los videojuegos? Venga, os lo digo: yo. OzeSnake
Ya te decimos que, más que una ración, es un menú completo. Te vas a hinchar, majo. ¡Te vas a hinchar!

Que *Astral Chain* y *Fire Emblem: Three Houses* hayan sido los juegos más vendidos durante el mes de agosto en España. ¡Calidad! dante25
Pero calidad de la buena. Y sí, mola ver tan arriba en ventas a juegos que no son "los de siempre".

***Final Fantasy VII Remake* va a ser tan legendario que muchos nos "jubilaremos" como jugadores después de disfrutarlo. Un rulul**
A ver, que el juego va a ser la caña es casi seguro. Pero tampoco hace falta venirse tan arriba, compañero.

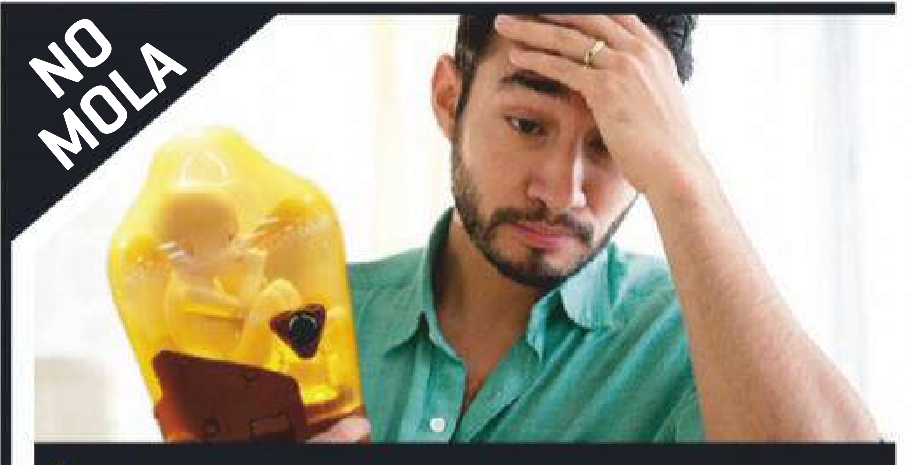
Que, un año más, *PES* esté muy por encima de *FIFA*. Una pena que la gente siga apostando por los sobres sacacuartos de EA. SkuLL05
¿Real Madrid o Barça? ¿*PES* o *FIFA*? ¿Chorizo o morcilla? Ains, hay debates que nunca pasarán de moda.



La versión de *The Witcher 3* de Switch. Se verá peor que otras, pero eso de poder jugarlo en la playa no tiene precio. Ya me imagino montando a Sardinilla mientras me atizo un mojito. Iván Ramírez

Pues esperamos que vivas en Canarias, porque el juego sale el 10 de octubre y ya hará frío para playa en muchos lugares... No, en serio: sí que es una pasada tener un juego así en modo portátil.

NO MOLA



El gameplay de *Death Stranding* mostrado en la Gamescom. ¿Un tío meando, luego andando y después subiendo una escalera y calmando a un bebé que lleva en el torso? No entiendo nada. La pipa

Si lo piensas, acabas de describir un lunes laborable cualquiera de un papá primerizo. ¿Te imaginas que, a lo tonto, hemos conseguido descifrar la historia principal del juego? ¡Jaque mate, Kojima!

El bombo que se da al ray tracing. Me asusta que tengamos juegos cada vez más bonitos, pero con una jugabilidad pobre. demon_24_4
Que no, hombre. Tú piensa en un *Tetris* con ray tracing. Sería como siempre... pero con ray tracing.

Que existan DLC obligatorios para completar la historia principal de un juego. Es que eso es tener demasiada jeta, en serio. Ayelén Ponce
¿Comprar un juego que venga completo desde el principio? Si es que lo queréis todo. ¡Así, no se puede!

Apple Arcade, el sistema de juegos para dispositivos iOS. Al final, pagaremos suscripciones hasta para tender la ropa en el patio. Rigo
Pues eso ya se les ocurrió a algunos con el "impuesto al sol", ¿eh? El truco era poner el tendedero en la sombra.

Los pobres cambios gráficos del remaster de *Final Fantasy VIII*. ¿Tanto les costaba convertir esos píxeles en escenarios de ensueño? Renton
Pues, tomando el ejemplo de *Final Fantasy VII Remake*, lo que les costaría es... un porrón de años, sí.

La llegada de *Ori and the Blind Forest* a Switch. Vaya manera que tiene Microsoft de devaluar y desprestigiar la marca Xbox. UnKnow
Ya han dicho que va a ser un caso único. Y ha tardado más de cuatro años en salir. ¡No es para tanto!

Los micropagos en *NBA 2K20*. Es lamentable que hayan arruinado una franquicia así de buena por incluir este tipo de políticas. harvek
Hombre, tanto como arruinar... Los micropagos molestan, vale, pero sigue siendo un grandísimo simulador.



Que algunos pierdan la cabeza con el retro. Si alguien inventara la máquina del tiempo, veríais cómo todos los chavales os cambiaban su Atari, su NES o su MD por una consola actual. Miguel A. Romero

¿Te imaginas, de pequeño, estar jugando a la NES y que alguien del futuro te ofreciera una PS4? Sería la leche. Eso sí, también piensa en tu cara cuando te contara lo de los DLC, los parches...

Por David Alonso @Davealonsoh



Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

SUBEN



LAS ADAPTACIONES DE YAKUZA 3, 4 Y 5 PARA PS4 van a llegar a Occidente de manera escalonada, como parte del pack triple *The Yakuza Remastered Collection*. Por ahora, sólo se puede adquirir en digital, para disfrutar de la tercera entrega, ya disponible. La cuarta se "desbloqueará" el 29 de octubre y la quinta, el 11 de febrero. Ese día, se pondrá a la venta la edición física, que incluirá los tres juegos en dos blu-ray, así como una caja vacía de PS3 de *Yakuza 5* para que los fans puedan completar su colección en la estantería (aquél sólo salió en digital).



SWITCH recibirá una remasterización del primer *Xenoblade Chronicles*, nacido en Wii, en algún momento de 2020. Antes, el 17 de enero, será el turno de *Tokyo Mirage Sessions #FE Encore*, un port del RPG de culto de Atlus lanzado en Wii U.



LITTLE HOPE será el segundo título de *The Dark Pictures Anthology*, el proyecto múltiple de juegos de terror de Supermassive Games. Seguirá el mismo estilo de *Man of Medan*, pero se ambientará en un pequeño pueblo y su temática será la brujería.



SONY ha adquirido Insomniac Games, un estudio al que había estado muy ligada desde los tiempos de PSOne. Esta compra incluye los derechos de *Sunset Overdrive*, por lo que podría suceder que el exclusivo de Xbox One se adapte a PS4.



THQ NORDIC sigue adquiriendo estudios de perfil medio. Los últimos en incorporarse a su estructura han sido Milestone, responsable de sagas de velocidad como *MotoGP*, y Gunfire Games, artífice de *Darksiders III* y *Remnant: From the Ashes*.

BAJAN



EL DESARROLLO DE DEAD ISLAND 2 ha vuelto a cambiar de manos. Originariamente, el desarrollo, anunciado en el lejanísimo 2014, estaba corriendo a cargo de Yager Development (pese a que las anteriores entregas de la saga las había firmado Techland), pero, en 2016, Deep Silver informó de que pasaba a manos de Sumo Digital. Ahora, en otro giro copernicano, la pelota ha pasado al tejado de Dambuster Studios, el equipo que hizo *Homefront: The Revolution*, otro título que también fue un viacrucis. Y, a todo esto, llevamos años sin saber nada del juego...



BIOWARE no pasa por su mejor momento. Tras el descalabro de *Anthem*, han sido varios los miembros que han salido del estudio, como Ben Irving, productor del propio shooter, y Fernando Melo, productor jefe del próximo *Dragon Age*.



LOS DESPIDOS en Gamestop supondrán el cierre de entre 180 y 200 tiendas. Además, eso ha supuesto también la salida de buena parte de la plantilla de la prestigiosa revista Game Informer. Corren muy malos tiempos para el formato físico.



IKUMI NAKAMURA ha dejado de ser directora creativa de Tango Gameworks y, por tanto, del prometedor *Tokyo Ghostwire*. Se desconoce si ha sido una baja voluntaria, pero, en su tuit de despedida, se mostró abierta a propuestas de trabajo.



LA CANCELACIÓN de la actualización gráfica que iba a recibir *Minecraft*, después de que se anunciara en el E3 2017. No es que el juego la necesitara, pero la excusa ha sido peregrina: los problemas técnicos que le suponía a Mojang...



Yakuza: Like a Dragon

NUEVO PROTAGONISTA, NUEVA MANERA DE JUGAR

PLATAFORMAS
PS4
GÉNERO
Rol
DESARROLLADOR
Ryu Ga Gotoku Studio
DISTRIBUIDOR
Sega
LANZAMIENTO
16 de enero (Japón)
2020 (Europa)

Sega revoluciona su saga *Yakuza* con un juego que marca un nuevo camino, tanto en el terreno jugable (con combates de rol por turnos, aunque dinámicos y particulares) como en el argumental (con un nuevo protagonista).

Aunque en Occidente el juego no esté numerado, hablamos de una entrega principal de pleno derecho, que en Japón se llama *Ryu ga Gotoku 7* y que aquí, en cambio, recibirá el subtítulo *Like a Dragon*, que, de hecho, es la traducción del nombre japonés de la saga ("Como un Dragón").

El punto de partida argumental de esta entrega recuerda al del primer *Yakuza*: al igual que Kazuma Kiryu en su día, el nuevo protagonista, Ichiban Kasuga, acaba de salir de la cárcel después de pagar voluntariamente por el crimen que cometió otro yakuza. En el caso de Kasuga, aceptó asumir la culpa de uno de los capitanes de la familia a la que sirve, la cual es parte del Clan Tojo, porque se siente en deuda con el jefe. Sin embargo, al salir de prisión tras dieciocho años, no encuentra el caluroso recibimiento que esperaba por sus servicios: al contrario, nadie le espera fuera y pronto descubre que el Clan Tojo ha perdido toda su influencia, y que su antiguo jefe forma parte de una turbia conspiración.

Rol por turnos... a su manera

Mientras que las anteriores entregas tenían mucho de beat'em up, *Yakuza: Like a Dragon* presentará unas mecánicas totalmente nuevas y sorprendentes para la saga, al apostar por el rol por turnos. Pero adoptará ese estilo bajo sus propias reglas, con unas características únicas. A diferencia de otros RPG, su desarrollo no será lento y pausado, sino que mantendrá la agilidad y el dinamismo de la saga: en combate, los enemigos y otros elementos del escenario estarán en movimiento mientras elegimos nuestros comandos, lo cual aportará una sensación de urgencia y tensión que conectará con los sistemas de acción de anteriores entregas. Iremos reclutando aliados que se unirán a nuestro equipo de combate, como es habitual en el género del rol; podremos elegir diversas clases con sus propias habilidades para nuestros personajes, entre ellas héroe y bailarín; e incluso será posible invocar a personajes de anteriores *Yakuza* para que nos echen una mano en pleno combate.

Nos espera una aventura de rol muy especial y particular, que, según sus creadores, tendrá el doble de duración que anteriores entregas de *Yakuza*.

ICHIBAN KASUGA SALE EN LIBERTAD TRAS PASAR DIECIOCHO AÑOS EN PRISIÓN POR UN CRIMEN QUE COMETIÓ OTRA PERSONA













1 **Esta entrega** mantendrá el espíritu de la saga, pero la vuelta de tuerca será revolucionaria.

2 **Hace dieciocho años,** el jefe de Kasuga le pidió que se entregase a la policía como autor confeso de un asesinato que había cometido uno de sus capitanes. Nuestro protagonista aceptó por lealtad.

3 **Los combates** serán por turnos, y alternaremos entre distintos personajes. Habrá invocaciones... ¡como un cangrejo!

4 **El barrio de Ijincho,** la localización principal del juego, estará inspirado en Yokohama y será entre tres y cuatro veces más grande que Kamurocho.

5 **Ichiban Kasuga** siempre ha sido un gran fan de *Dragon Quest*, lo cual influye en su manera rolera de encarar los combates y en su clase inicial de "héroe".

6 **Los minijuegos,** una de las señas de la saga, harán gala de incorporaciones hilarantes. Destacarán Dragon Kart, muy del estilo de *Mario Kart*, o una sesión de cine en la que habrá que evitar dormirse.

龍が如く ONLINE

YAKUZA ONLINE, LA PRESENTACIÓN DE KASUGA

El año pasado, salió en Japón *Ryu ga Gotoku Online*, un spin-off de cartas digitales coleccionables en formato free-to-play para iOS, Android y PC. Fue el debut del nuevo protagonista, Ichiban Kasuga, con el que nos sumergíamos en una historia que tenía puntos en común con la de *Yakuza: Like a Dragon*, aunque también muchas diferencias. Además, el juego incluyó una aventura con Kazuma Kiryu, basada en el primer *Yakuza*. En el reciente Tokyo Game Show, se ha anunciado que también llegará una historia protagonizada por Ryuji Goda (de *Yakuza 2* y *Kiwami 2*).

Aquí TOKIO

2.500.000

personas han jugado ya en todo el mundo a **Monster Hunter World: Iceborne,** contando formato físico y digital





Nuevos detalles de ReMIND, el DLC de Kingdom Hearts III

Square Enix ha mostrado un nuevo tráiler de *ReMIND* en el Tokyo Game Show, en el que aparecen varios de los personajes que incluirá este DLC: Sora, Namine, Aqua y Lea. En algunos combates, podremos alternar entre ellos como personajes jugables. Además, podría haber otro DLC o contenido próximo con más historia.

Yo-Kai Watch 4 también estará en PS4

Level-5 ha anunciado que la nueva entrega de *Yo-Kai Watch*, que salió en territorio nipón el pasado mes de junio para Switch, también aparecerá próximamente en PS4. Ninguna de las dos versiones tiene aún fecha confirmada para los mercados occidentales.



Mario Kart Tour llega a los móviles de todo el mundo

Cuando leáis esto, ya será posible descargar *Mario Kart Tour* en vuestro teléfono móvil, pues el 25 de septiembre era su fecha de lanzamiento oficial en todo el mundo, para iOS y Android. El juego incluye circuitos basados en diversas ciudades del mundo real.



Nuevo juego de rol de Fairy Tail

El popular manga de fantasía Fairy Tail, cuyo anime llega a su fin estos días, tendrá un nuevo juego de rol por turnos para PS4, Switch y PC. Estará desarrollado por Gust (creadores de la saga *Atelier*) y editado por Koei Tecmo, y el propio creador del manga, Hiro Mashima, está supervisando el proyecto. Su lanzamiento está previsto para 2020.



El director de Dragon Quest Builders se pasa a Type-Moon

Kazuya Nino, director de las dos entregas de *Dragon Quest Builders*, ha abandonado Square Enix y se ha unido a la compañía Type-Moon, donde va a liderar el nuevo Studio BB. Anteriormente, Nino formó también parte de Atlus, donde creó la saga de rol *Etrian Odyssey*.



Switch recibe las tres primeras entregas de la saga Dragon Quest

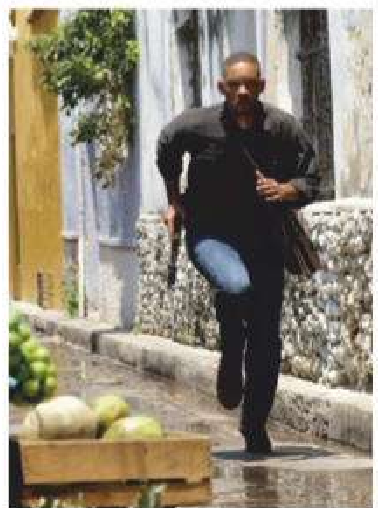
Este 27 de septiembre, Switch recibe *Dragon Quest, Dragon Quest II: Luminaries of the Legendary Line* y *Dragon Quest III: The Seeds of Salvation*. Los podéis descargar por separado desde la eShop, pero, si preferís tenerlos en físico, la única opción es importar la edición de Asia, que tiene textos en inglés y se lanzará a finales de octubre.



32.236

unidades vendidas de **Astral Chain** (Switch) en su primera semana en Japón

GÉMINIS - ESTRENO EN CINES: 11 DE OCTUBRE



WILL SMITH CONTRA WILL SMITH A 120 FPS

No has visto nada igual: reserva ya tu entrada para poder disfrutar de Géminis en 3D 4K y descubrirás cómo Ang Lee le saca partido a la tercera dimensión como nunca antes se había visto...

Las películas de Ang Lee siempre llevan la técnica un paso más allá (grandiosos ejemplos son La vida de Pi o Billy Lynn), pero sin descuidar la historia, que es el corazón palpitante que hace que todo cobre sentido y tenga razón de ser.

Géminis no es una excepción, dado que nos sirve un verdadero festín para los sentidos, pero siempre al servicio de una narración emocionante, con la que el director ha dicho sentirse muy identificado.

La película narra la historia de Henry Brogan, un asesino a sueldo cuya conciencia le obliga a retirarse. Por supuesto, esto no va a ser tan fácil: un implacable sicario irá tras sus pasos con la finalidad de eliminarlo. Lo que no entraba dentro de sus planes es que se tratara de Junior, ¡una réplica exacta de sí mismo, pero 27 años más joven!

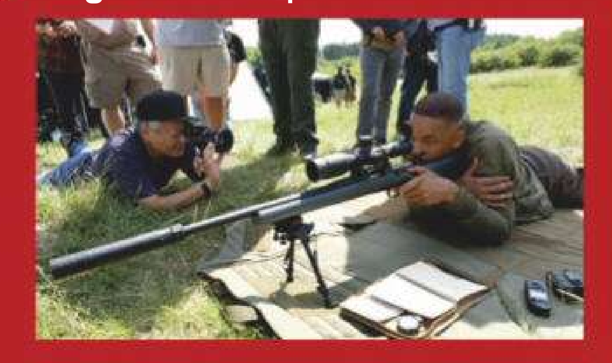


EL BINOMIO PERFECTO: ACCIÓN Y EMOCIÓN SIN RENUNCIAR A NADA

Las secuencias de acción de la película cortan la respiración: encontraréis en ella vibrantes composiciones en las que los reflejos, los espejos y las dualidades se explotan para dejar clara constancia de la permanente dicotomía en la que se mueve el héroe, una persona vulnerable que arrastra una crisis existencial que atenaza de la misma forma a Junior.

Y ojo al resto del reparto, porque tampoco tiene desperdicio: Mary Elisabeth Winstead (Calle Cloverfield 10), Clive Owen (Valerian y la ciudad de los mil planetas) y Benedict Wong (Doctor Strange), compartirán cartel con un entregado Will Smith, a quien el director le ha agradecido especialmente su generosidad al desnudar su alma ante la cámara. Si podéis, id a ver Géminis en 3D a un cine con tecnología HFR (High Frame Rate), ¡vais a alucinar!

Ang Lee se supera de nuevo



Ni rejuvenecimiento digital ni animación creada de la nada: el secreto de Géminis es una exhaustiva recreación digital del cuerpo y el rostro de Will Smith para que podamos creernos su versión joven a 120 fotogramas por segundo. Y para ello, el actor ha tenido que ponerse bajo una lupa de gran aumento y permitir que mediante captura de movimientos se recojan todas y cada una de sus expresiones faciales, sus gestos, tics y movimientos. Las técnicas para conseguir un acabado tan pulcro y fidedigno ni siquiera existían hace cinco años, así que podemos afirmar que el director taiwanés, siempre puntero, ha puesto toda la carne en el asador.

25 JUEGOS PARA EL FINAL DE 2019

El penúltimo arreón de esta generación va a traer consigo un festín de títulos con el que disfrutar del otoño y la Navidad

La época prenavideña es siempre un oasis de lanzamientos, y este año no va a ser una excepción, máxime cuando la generación se encuentra ya en su punto álgido, justo un año antes de que empiece a ser relevada por la nueva. Por eso, hemos querido hacer un repaso a los juegos más prometedores de cuantos saldrán en este otoño, así como a algunos que se acaban de lanzar (este mes de septiembre ha sido tremendamente prolífico) y de los que tenéis también información en otras páginas de esta misma revista.

En los próximos meses, va a haber juegos interesantes para todos los gustos, la mayoría de ellos potencialmente imprescindibles dentro de sus respectivos ámbitos. Es el caso de *Death Stranding*, con el que Hideo Kojima asegura que va a crear un nuevo género. Es el caso de *Star Wars: Jedi Fallen Order*, con el que la saga galáctica tenderá su mano a los jedi solitarios, tras la matraca multijugador de los *Battlefront*. Es el caso de *Call of Duty: Modern Warfare*, que reinventará sus tiroteos con nueva tecnología y una cruda visión de la guerra. Es el caso de *Doom Eternal*, que nos hará bailar con demonios en el infierno. Es el caso de *MediEvil*, que resucitará a Sir Daniel Fortesque de entre los muertos. Es el caso de *Shenmue III*, que continuará la historia de Ryo Hazuki desde donde se quedó en 2001. En definitiva, es el caso de muchos juegos que significarán el penúltimo arreón de una generación que, cuando se vea con perspectiva, será recordada con los máximos honores. ■



Por **Rafael Aznar** **@Rafaikkonen**



Death Stranding

PS4 · KOJIMA PRODUCTIONS (SONY) · AVENTURA · 8 DE NOVIEMBRE

Hideo Kojima ha estado desatado en el último mes. Entre la Gamescom, el Tokyo Game Show y su cuenta de Twitter, ha mostrado muchísimo material de su nuevo proyecto (incluidas demostraciones de hasta 50 minutos), y sólo se puede calificar de intrigante y atrevido. Con la nueva información, empieza a estar más claro a qué se refería el genio japonés cuando hablaba de las ideas centrales de tender puentes y crear vínculos entre las personas para evitar la extinción.

La misión de Sam Porter Bridges será reunificar las Ciudades Unidas de América, que es a lo que ha quedado reducido el país que un día fuera Estados Unidos, buscando diferentes terminales de una red "quiral". Para ello, deberá recorrer unos escenarios gigantescos, repartiendo paquetes para ayudar a ciudadanos aislados, tendiendo escaleras para superar abismos, curándose las heridas que se le harán en los pies... A priori, el mundo estará vacío y desolado, y es ahí donde entrará en juego el multijugador asíncrono, pues las cosas que hagan otros usuarios se irán viendo reflejadas en nuestro mundo y viceversa. Eso se enmarcará en una historia alegórica sobre la vida, la muerte y los vínculos humanos que nos dejará de piedra. Al tiempo...

"Tender puentes" será la idea central del juego y, para ello, nada mejor que una buena y alargada escalera extensible.

Sam Porter Bridges estará interpretado por Norman Reedus, mientras que Deadman será Guillermo del Toro. Tras la cancelación de *Silent Hills*, Kojima volvió a reclutarlos para este proyecto.

El mundo abierto será enorme, y podremos llegar hasta cualquier punto, por muy lejano o inaccesible que parezca. El enfoque recuerda mucho al de *Zelda: Breath of the Wild*.



Star Wars: Jedi Fallen Order

PS4 - XBOX ONE - PC · RESPAWN ENTERTAINMENT (EA) · ACCIÓN · 15 DE NOVIEMBRE

La saga Star Wars ha sufrido más que Anakin Skywalker en la presente generación de consolas, con las polémicas que rodearon a los dos *Battlefront* (por no tener campaña en un caso y por las cajas de botín en otro) o la cancelación de la aventura en la que trabajaron Visceral Games y EA Vancouver. Por suerte, las penurias dejarán paso el 15 de noviembre a un juego de acción que será el aperitivo perfecto para "Episodio IX: El ascenso de Skywalker", que se estrena en cines el 20 de diciembre. Y viene con la garantía de Respawn, que lo ha bordado con la saga *Titanfall*, y de que el director es Stig Asmussen, que ya ejerció dicho cargo en *God of War III*.

La aventura se ambientará entre "Episodio III: La venganza de los sith" y "Episodio IV: Una nueva esperanza", de modo que veremos la persecución a los jedi tras la infame Orden 66 del emperador Palpatine. Así, el protagonista será Cal Kestis, un joven padawan que se verá obligado a huir por toda la galaxia, ya que los llamados soldados de purga y su líder, la Segunda Hermana, le pisarán los talones. El desarrollo tendrá mucho de metroidvania, pues podremos revisitar los planetas a medida que obtengamos nuevas habilidades, para acceder a zonas que parecían inalcanzables. No obstante, el elemento central de la jugabilidad serán los combates, en los que habrá que dar rienda suelta tanto a la espada láser como a la Fuerza. Lejos de ser un machacabotones, el estilo será pausado y obligará a hacer bloqueos. Además, habrá secciones de plataformeo, con saltos, parkour y escalada, así como puzles en los que nos ayudará un simpático y diminuto droide conocido como BD-1. La Fuerza es intensa en él...

El Imperio nos atacará con todo, y eso incluirá a muchos de los enemigos de la trilogía original, como los caminantes AT-ST o los soldados imperiales. Y soñamos con ver a Darth Vader o Boba Fett...

Need for Speed: Heat

PS4 - XBOX ONE - PC ■ GHOST GAMES (EA) ■ VELOCIDAD ■ 8 DE NOVIEMBRE

La saga *Need for Speed* ya no arrastra la misma pasión que en su etapa tunera, y menos tras lo discretas que fueron las entregas de 2015 y 2017. Sin embargo, la marca sigue teniendo bastante tirón y Ghost Games se ha propuesto insuflarle nueva gasolina en el depósito con una entrega que nos propondrá participar de día en competiciones legales y de noche en carreras ilegales donde camparán a sus anchas tanto otros pilotos como, incluso, policías corruptos hasta el tuétano.

Como es habitual desde hace años, se ha apostado por un enfoque de mundo abierto, de modo que, esta vez, el escenario será Palm City, una urbe que recuerda sobremanera a Miami, como podéis ver en las imágenes de arriba. Además de ofrecer carreras arcade llenas de choques (esperemos que sin rivales tramposos de los que sea imposible distanciarse), se pretende potenciar la "cultura urbana automovilística", lo cual se traducirá en una mayor personalización de los vehículos (tanto del diseño como del rendimiento) y en una narrativa más inmersiva.



GRID

PS4 - XBOX ONE - PC - STADIA ■ CODEMASTERS ■ VELOCIDAD ■ 11 DE OCTUBRE

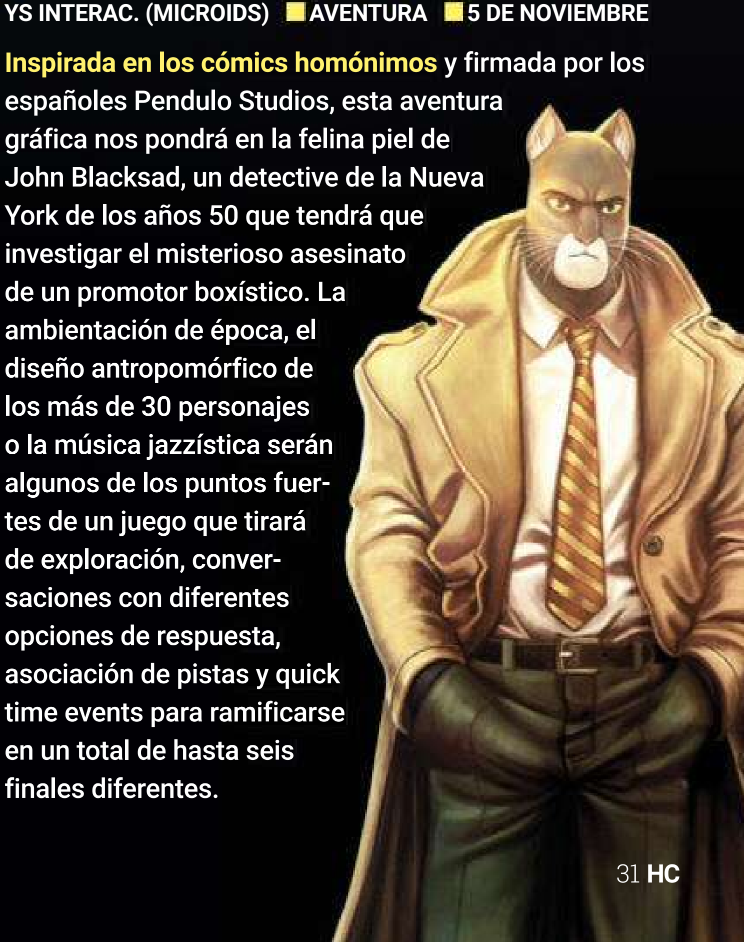
Una de las grandes sagas de coches de Codemasters se estrenará al fin en esta generación con una entrega para la cual se ha colaborado con el mismísimo Fernando Alonso. Las carreras, que se disputarán tanto en circuitos al uso como en las calles de algunas ciudades reales (como San Francisco y La Habana), nos pondrán al volante de vehículos muy variados: desde turismos hasta muscle cars, pasando por monoplazas. Conociendo el gran trabajo que hizo la compañía con *DiRT Rally*, este otro reseteo también es aspirante a copar una de las plazas del podio de la velocidad.



Blacksad Under the Skin

PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC ■ PENDULO STUDIOS / YS INTERAC. (MICROIDS) ■ AVENTURA ■ 5 DE NOVIEMBRE

Inspirada en los cómics homónimos y firmada por los españoles Pendulo Studios, esta aventura gráfica nos pondrá en la felina piel de John Blacksad, un detective de la Nueva York de los años 50 que tendrá que investigar el misterioso asesinato de un promotor boxístico. La ambientación de época, el diseño antropomórfico de los más de 30 personajes o la música jazzística serán algunos de los puntos fuertes de un juego que tirará de exploración, conversaciones con diferentes opciones de respuesta, asociación de pistas y quick time events para ramificarse en un total de hasta seis finales diferentes.



Call of Duty: Modern Warfare

PS4 - XBOX ONE - PC · INFINITY WARD (ACTIVISION) · SHOOTER · 25 DE OCTUBRE

La subsaga que montó a *Call of Duty* en el dólar volverá a empuñar las armas ocho años después, y lo hará con un reseteo total, que afectará a múltiples parcelas, desde la historia hasta la jugabilidad, pasando por los gráficos o el planteamiento del multijugador online. En la campaña, regresarán viejos conocidos, como el Capitán Price, pero se ha hecho tabla rasa y veremos una historia reimaginada, ambientada en un conflicto actual que nos llevará por varias ciudades icónicas de Europa (está confirmada Londres) y por Oriente Medio. Las diatribas morales estarán a la orden del día, y se mostrará toda la crudeza de la guerra, como el uso de armas químicas o los estragos causados sobre la población civil. Después de que *Black Ops IIII* prescindiera de la campaña, se agradece el énfasis que se le está poniendo. Del mismo modo, aplaudimos el regreso del modo cooperativo Operaciones Especiales.

En cuanto a la jugabilidad, se han renovado la sensación de las armas y la física de las balas. Además, se han añadido nuevas acciones, como la de recargar mientras apuntamos con la mirilla, la de abrir puertas de diferentes maneras, la de parapetarse en las esquinas... Adicionalmente, los escenarios serán algo más abiertos, lo cual servirá para que haya vehículos que se podrán manejar. Y hay más: a veces, será de noche y, obligatoriamente, habrá que echar mano de las gafas de visión nocturna.

Todo eso se sellará con el uso de un nuevo motor gráfico, que hará que los modelados y la iluminación sean fotorrealistas. Y hay más: el multijugador contará con crossplay entre todas las plataformas (pese al riesgo de la ventaja de los que puedan jugar con teclado y ratón en PC) y prescindirá del pase de temporada tradicional para ofrecer gratis todos sus DLC.



Hay estampas del juego que bien podrían pasar por las que vimos en televisión durante las invasiones estadounidenses de Afganistán e Irak a principios de siglo.



Las rachas de bajas del multijugador tendrán una importancia capital en las refriegas. Habrá titanes, tanques que podremos manejar, ataques con fósforo blanco...

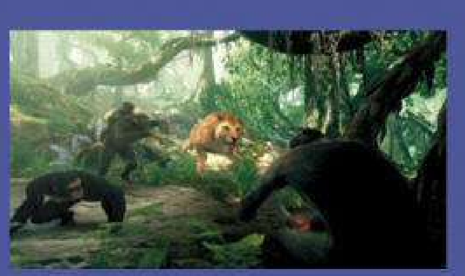


Ancestors
The Humankind Odyssey

PS4 - ONE · PANACHE DIGITAL (PRIVATE DIVISION) · AVENTURA · DICIEMBRE

Disponible en PC desde el mes de agosto, el nuevo juego de Patrice Désilets, quien fuera director creativo de *Assassin's Creed*, dará el alto a PS4 y Xbox One en el mes de diciembre. La recepción que ha tenido la versión de la Epic Store ha sido algo tibia, pero lo cierto es que el planteamiento es único. No en vano, se recrea la evolución de la humanidad en el período comprendido entre hace 10 millones de años y hace 2 millones de años. Así, el desarrollo será el de una aventura de mundo abierto en tercera persona, de modo que encarnaremos a diferentes homínidos, con los que exploraremos el continente africano, mientras realizamos tareas cotidianas (como dormir, beber, comer o proteger a las crías) y, sobre todo, sobrevivimos a depredadores como tigres, caimanes o águilas. A medida que aprendamos nuevas habilidades (como el uso de palos), se irá desplegando una red neuronal que nos permitirá avanzar hacia épocas más recientes o, incluso, dejar que una determinada subespecie se extinga.







Concrete Genie

PS4 · PIXELOPUS (SONY) · AVENTURA · 6 DE OCTUBRE

Un niño llamado Ash, que sufre acoso escolar, será el protagonista de esta emotiva aventura, desarrollada por PixelOpus, uno de los estudios indies que Sony tiene bajo su paraguas. Al poco de empezar el juego, el joven recibirá un pincel mágico, con el que podrá realizar dibujos que cobrarán vida, de tal modo que los monstruos que pintará en las paredes se convertirán en sus amigos y no sólo le ayudarán a superar sus miedos, sino también a resolver los puzles con los que se irá accediendo a las sucesivas áreas de una ciudad abandonada, que tocará descontaminar a golpe de neón.



Monster Hunter World: Iceborne

PS4 - XBOX ONE · CAPCOM · ROL · YA DISPONIBLE

La edición definitiva del majestuoso RPG de Capcom ya está disponible, tanto en formato físico como en forma de expansión digital para quien ya tuviera el original. La experiencia base ya tenía un tamaño monstruoso, pero los nuevos contenidos la llevan a otro nivel, al introducir un área helada y, sobre todo, docenas de monstruos, entre los que se cuentan algunos inéditos, viejos conocidos de la saga y diferentes subespecies. Además, seguirá habiendo sucesivas actualizaciones gratuitas.



Blasphemous

PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC · THE GAME KITCHEN · AVENTURA · YA DISPONIBLE

Mucho más que un juego a lo Souls: esta aventura del estudio sevillano The Game Kitchen ha cautivado a todos los que la han probado, y no sólo en España. No es de extrañar, pues hablamos de un juego que, más allá de su dificultad y sus mecánicas de metroidvania, hace gala de una dirección artística sin igual. Inspirándose en la imaginería de la Semana Santa y en otros elementos del folclore andaluz, como la copla, el equipo ha planteado un pixel art glorioso, que brilla tanto en el protagonista (un penitente con capirote) como en los jefes o los recargados entornos.

Medievil

■ PS4 ■ OTHER OCEAN INTERACTIVE (SONY) ■ AVENTURA ■ 25 DE OCTUBRE

Muchos clásicos de PSOne están teniendo una segunda vida en forma de remake en la actual generación. Después de *Resident Evil 2* y las trilogías de *Spyro the Dragon* o *Crash Bandicoot* (sin olvidar *Crash Team Racing*), llega el turno de otro juego muy querido por los fans: *Medievil*. La diferencia respecto a aquéllos es que es una licencia que Sony conserva y, por tanto, se lanzará en exclusiva para PlayStation 4. Eso sí, aunque algunos de sus equipos internos han colaborado, la actualización ha corrido a cargo de Other Ocean Interactive, un equipo modesto que, hasta ahora, no había hecho ningún proyecto de envergadura, más allá de *Rick and Morty: Virtual Rick-ality* o ports de juegos como *Minecraft* o *Thimbleweed Park*.

Aun así, hablamos de un juego que ha estado en torno a dos años en desarrollo y que presentará un importante lavado de cara respecto al original de 1998 (no se incluirá la secuela de 2000). El desarrollo en sí será el mismo, lo cual es una grandísima noticia, pues el género de las aventuras plataformeras en 3D nunca acaba de volver del todo. Cómo no, el protagonista volverá a ser el esquelético Sir Daniel Fortesque, que retornará de entre los muertos para hacer frente a las legiones de criaturas comandadas por el hechicero Zarok, que fue quien le dio muerte cuando aún era un hidalgo de los de lanza en astillero. Así pues, deberemos campar a nuestras anchas por los variados escenarios del reino de Gallowmere, que parecerán sacados de la noche de Halloween, como cementerios, huertos de calabazas, castillos... El desarrollo combinará plataformeo, pequeños puzles y combates, en los que podremos hacer uso de diferentes armas, como espadas o hachas, para dar matarile a zombis, orcos, arañas...

Los gráficos no son los más impresionantes que hemos visto en un remake de este corte, pero, aun así, el colorido y el desenfado general harán que luzca bastante bien. ¡Larga vida a Sir Daniel!



■ Hoy en día, se hacen pocas aventuras (por no decir ninguna) con el estilo que tenía *Medievil* allá por 1998, así que se agradece que Sir Daniel Fortesque haya sido despertado de su letargo mortuorio.

Aladdin / El Rey León

■PS4 - ONE - SWITCH - PC ■DISNEY ■PLATAFORMAS ■1 DE NOVIEMBRE

Dos clásicos de Disney como Aladdin y El Rey León han vuelto a la palestra este año debido al estreno de sendas películas de imagen real y, por eso, nos sorprendió mucho que no se incluyeran en Mega Drive Mini, teniendo en cuenta que sí estaban *Castle of Illusion* y *World of Illusion*. La razón es que la compañía estaba preparando una doble remasterización, que se lanzará en formato físico y a un precio de 30 euros. Saldrán bajo un sello de "Disney Classics", lo que invita a pensar que, próximamente, podríamos ver el regreso de más juegos míticos.

El pack estará compuesto por diferentes versiones de *Aladdin* y *El Rey León* que Virgin lanzó en 1993 y 1994, como las de Mega Drive y Game Boy. Todas correrán a 1080p y presentarán mejoras y filtros de pantalla para simular una tele de tubo. En lo jugable, será posible saltarse secciones y rebobinar, para adaptarse a todo tipo de públicos. Además, se incluirá un museo con numerosos materiales de los desarrollos, así como un menú desde el que escuchar las míticas melodías.

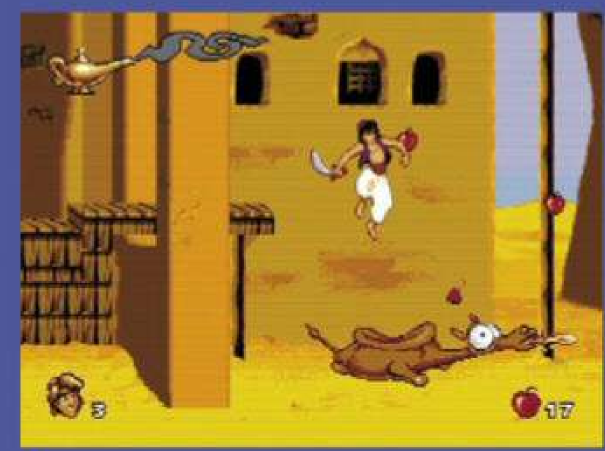
■*Aladdin* y *El Rey León* fueron dos de los mejores plataformas 2D de la era de los 16 bits. Volver a disfrutarlos en HD es un sueño cumplido para los nostálgicos de los 90.



■¿Era mejor el *Aladdin* de MD o el de SNES? Da igual, porque el segundo no se incluirá, al ser de Capcom.



■*El Rey León* era muy variado, con las fases del Simba cachorro, las del Simba adulto o los bonus con Pumba.



■Ambos juegos repetirán el desarrollo plataformero en 2D. Veremos qué tal han envejecido nuestros reflejos...



Luigi's Mansion 3

■SWITCH ■NEXT LEVEL GAMES (NINTENDO) ■AVENTURA ■31 DE OCTUBRE

Luigi volverá a asumir el protagonismo en la tercera entrega de una de las sagas más humorísticas y entrañables de Nintendo. En esta ocasión, para rescatar a sus amigos, le tocará recorrer un espigado hotel infestado de fantasmas y cuyas diferentes plantas estarán tematizadas con alocadas ambientaciones: un desierto con pirámides egipcias, un barco pirata, una discoteca... Lo mejor serán los nuevos usos de la Succionaentes del Profesor Fesor, que se traducirán en inteligentes puzles que, además, se podrán disfrutar en cooperativo local. ¡Y también habrá modos online!



Zelda: Link's Awakening

■SWITCH ■GREZZO (NINTENDO) ■AVENTURA ■YA DISPONIBLE

El clásico de Game Boy ha vuelto por sus fueros con un remake cuco a más no poder. El desarrollo es casi idéntico al de 1993, con los mismos entornos de la Isla Koholint, pero el apartado visual, que simula ser una maqueta que vemos desde fuera, es una auténtica monería. Se agradece poder revisitar uno de los *Zelda* más originales y queridos de la historia. Además, cuenta con novedades como la posibilidad de crear mazmorras propias juntando salas que hayamos visto durante la aventura.



Pokémon Espada-Escudo

■SWITCH ■GAME FREAK (NINTENDO) ■ROL ■15 DE NOVIEMBRE

La octava generación de Pokémon promete arrasar en esta campaña navideña, en muchos casos seguro que junto a una Switch Lite. La aventura transcurrirá en la región de Galar, que hará uso de elementos técnicos nunca antes vistos en la saga, como un área central que se podrá explorar libremente, con la opción de rotar la cámara en 360º. Pero lo mejor serán los combates, más profundos que nunca, y los nuevos modos, como las incursiones cooperativas para cuatro jugadores.

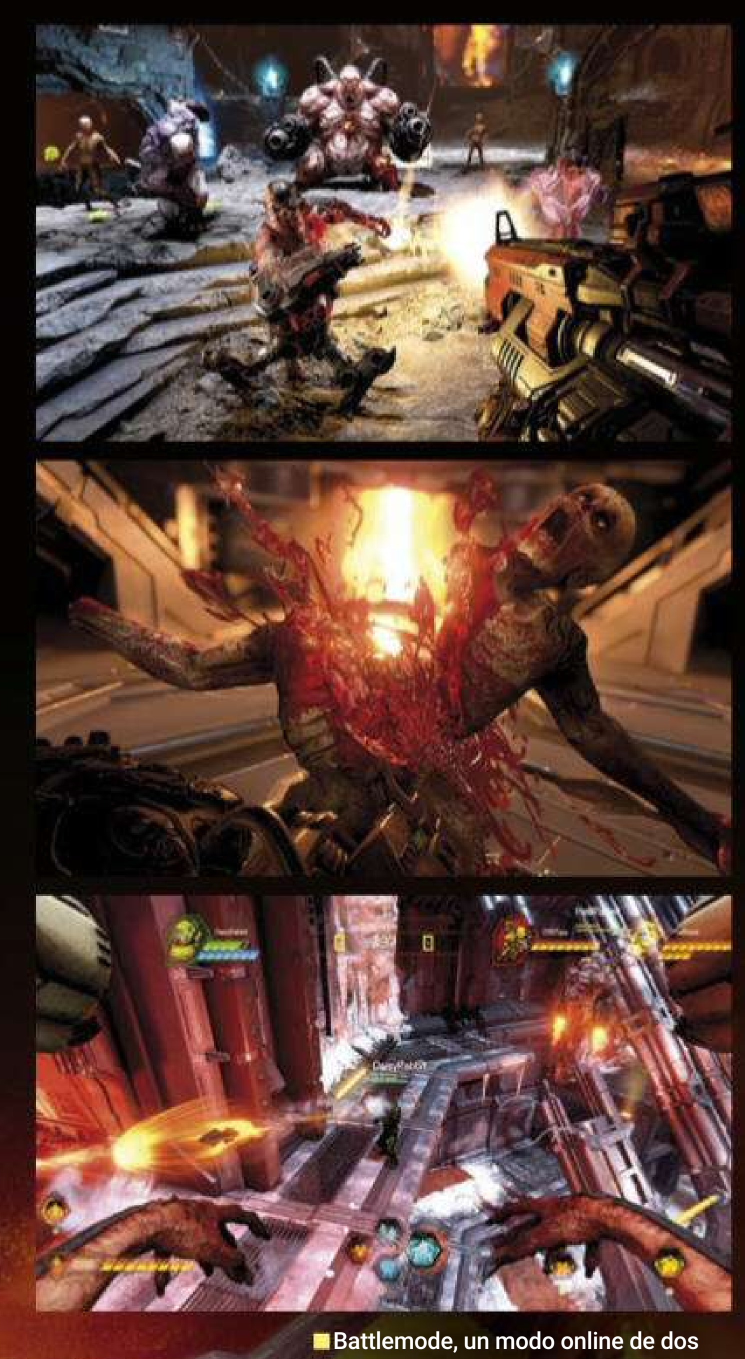
Doom Eternal

■PS4 - ONE - PC - STADIA - SWITCH ■ID SOFTWARE (BETHESDA) ■SHOOTER ■22 DE NOVIEMBRE

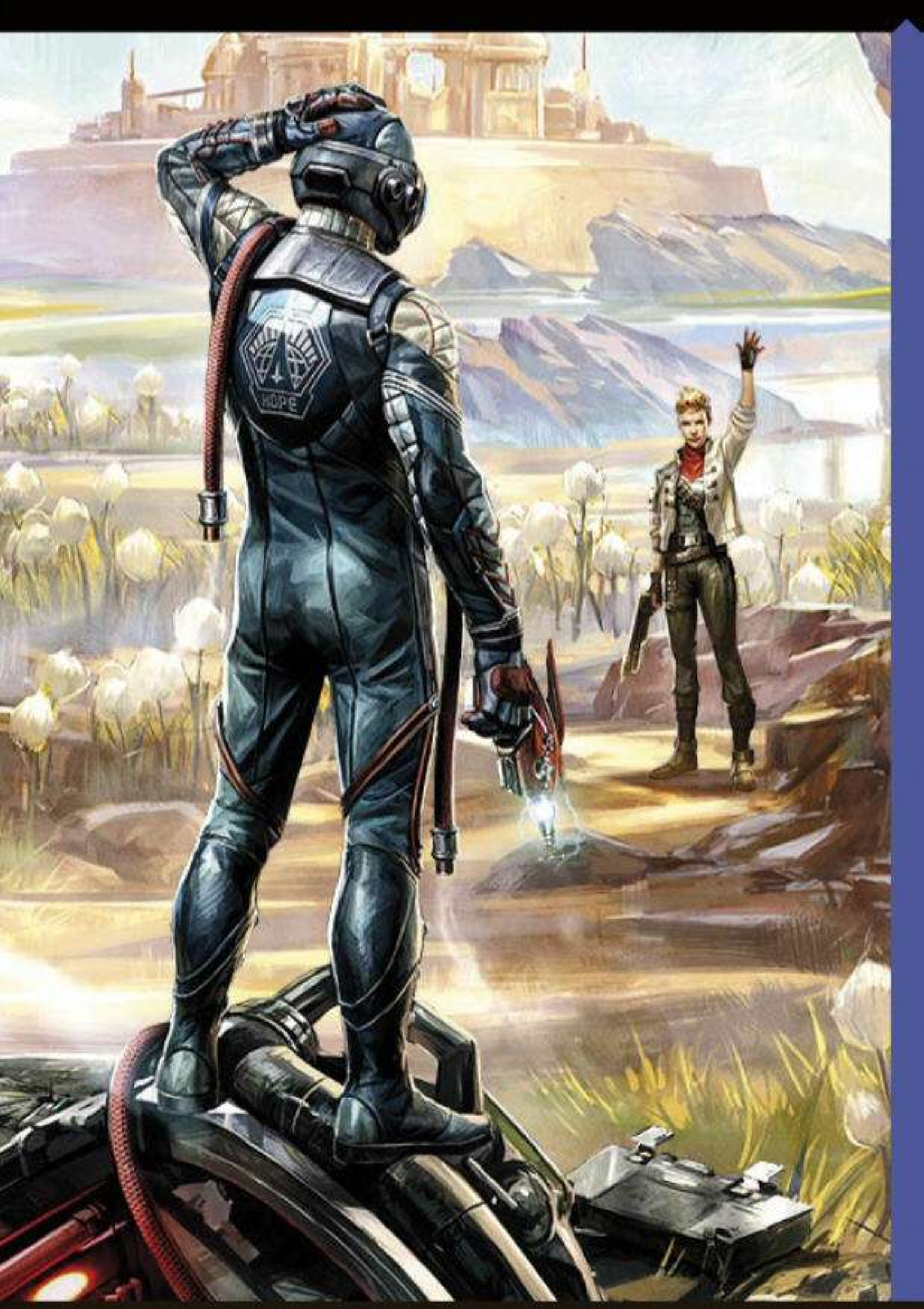
Las puertas del infierno volverán a abrirse de par en par en esta secuela de uno de los mejores shooters de la generación. Si el reseteo de *Doom* de 2016 nos hizo bailar con demonios y bañarnos en su sangre, esta continuación propondrá una escabechina aún más salvaje y visceral. Después de que los demonios invadan la Tierra, nos tocará arrasar el averno, lo que permitirá indagar en los orígenes del Slayer y su misión de destrucción, en principio con una narrativa fragmentada como la del anterior juego.

La carnicería de la campaña promete ser un espectáculo, principalmente por el traje avanzado del protagonista, que incorporará un porrón de herramientas nuevas al arsenal. En primer lugar, entre las armas de fuego, habrá un lanzallamas con el que podremos carbonizar a los enemigos. En segundo lugar, entre las armas blancas, dispondremos de una hoja retráctil en la muñeca para acuchillar demonios, así como con una espada de gran tamaño. No acaba ahí la cosa, pues también tendremos un gancho que permitirá agarrarse a distintos puntos del entorno y a los propios enemigos, lo cual, unido a nuevas habilidades como la carrera doble, hará que el movimiento sea aún más frenético (y más plataformero) que en 2016. Por supuesto, no faltarán armas clásicas como la escopeta y la motosierra. Para rematar la jugabilidad, cuyo ritmo marcará la potente banda sonora compuesta por Mick Gordon, los enemigos soltarán salud, armadura o munición según cómo los matemos: ejecutándolos cuerpo a cuerpo, incinerándolos o destripándolos. En relación con eso, habrá multitud de demonios nuevos, y se permitirá que otros jugadores invadan la partida para manejarlos.

Y, hablando de opciones multijugador, estará Battlemode, un nuevo modo de dos contra uno en el que un jugador manejará al Doom Slayer y los otros se convertirán en los demonios que intentarán darle caza, a lo largo de cinco rondas. Lo mejor es que habrá cinco tipos de criaturas, cada una con unas habilidades únicas, como el revenant (podrá volar y bombardear con lanzacohetes) o el mancubus (un fortachón con artillería pesada que lanzará bombas de humo para no ser un blanco fácil).



■Battlemode, un modo online de dos contra uno, será un gran complemento para la campaña y se irá ampliando a lo largo del tiempo con nuevos tipos de demonios y mapas gratuitos.



The Outer Worlds

PS4 - XBOX ONE - PC - SWITCH ■OBSIDIAN ENTERTAINMENT (PRIVATE DIVISION) ■ROL ■25 DE OCTUBRE

Hay pocos estudios dedicados al rol occidental con mejor reputación que Obsidian Entertainment, un equipo que, antes de empezar a desarrollar en exclusiva para Microsoft, va a lanzar un RPG multiplataforma que será casi como un sucesor espiritual de su aclamado *Fallout: New Vegas*. Obviamente, el estudio no dispone ya de la IP de Bethesda, pero sí tiene en sus filas a dos de los padres de *Fallout*, Tim Cain y Leonard Boyarsky, y eso se dejará notar, a pesar de que el presupuesto no es muy elevado (no hay que olvidar que Private Division es la filial de Take-Two Interactive enfocada a los desarrollos AA o, incluso, indies).

The Outer Worlds será un RPG de ciencia ficción que se ambientará en los confines de la galaxia, donde despertaremos de la hibernación después de que la nave colonizadora en la que viajamos pierda el rumbo. Sin comerlo ni beberlo, nos veremos inmersos en una conspiración de corporaciones sobre la que podremos influir, ya que la narrativa y las conversaciones estarán muy cuidadas. Los disparos en primera persona, una dirección artística añeja y el humor harán el resto.



■Los tiroteos en primera persona serán una herencia directa de la saga *Fallout*, hasta el punto de que habrá una mecánica tipo VATS, para ralentizar la acción.



Gears 5

■XBOX ONE - PC ■THE COALITION (MICROSOFT) ■SHOOTER ■YA DISPONIBLE

El gran exclusivo de Microsoft para estas Navidades está partiendo la pana y demostrando que un servicio como el Xbox Game Pass puede ser clave para el futuro inmediato de la industria. Una vez tomado el pulso a la saga con el remake de la primera entrega y con la cuarta, The Coalition se ha soltado el pelo con esta secuela, que mantiene los tiroteos con coberturas de siempre y les da una nueva dimensión, con Kait Díaz como protagonista, con varias secciones de mundo abierto, con el robot Jack como personaje jugable o con un apartado técnico que quita el sentido.



Borderlands 3

■PS4 - XBOX ONE - PC - STADIA ■GEARBOX (2K) ■SHOOTER ■YA DISPONIBLE

Los buscadores de la Cámara han vuelto a empuñar miles de armas en esta secuela, que ha ampliado sus miras con una ambientación galáctica que se abre a nuevos planetas aparte de Pandora. Con su mezcla de saqueo, rol, mundo abierto, cooperativo a cuatro bandas y humor descacharrante, Gearbox se ha reivindicado como la máxima estrella de los shooters botineros. Detalles como los nuevos movimientos para deslizarse o trepar, el mejorado comportamiento de las armas o el equilibrio de niveles para el multijugador han hecho que la saga suba otro peldaño más.



Ghost Recon Breakpoint

■PS4 - XBOX ONE - PC - STADIA ■UBISOFT PARIS ■SHOOTER ■4 DE OCTUBRE

Auroa, una isla ficticia de Oceanía, es el gigantesco escenario donde tendrá lugar la siguiente misión de los Ghosts. Allí, deberán hacer frente a Cole D. Walker, quien fuera su compañero en *Wildlands* y ahora a cargo de una unidad paramilitar que ha tomado el control de la isla y de la compañía de drones que manejaba los hilos en ella. Con cooperativo para cuatro jugadores y modos competitivos, habrá que dar rienda suelta a nuevas tácticas, como cubrirse de barro, cargar cuerpos...

Shenmue III

PS4 - PC · YS NET (DEEP SILVER) · AVENTURA · 19 DE NOVIEMBRE

Faltan menos de dos meses: tras dieciocho años de incertidumbre, con Ryo Hazuki y Shenhua metidos en aquella cueva de Guilin, al fin sabremos cómo continúa la inconclusa historia de una de las obras cumbre de la historia del videojuego. Hicieron falta años de ruegos por parte de los fans, una campaña de Kickstarter y sucesivos retrasos, pero *Shenmue III* está ya casi al alcance de nuestra mano. Obviamente, el juego no tendrá el impacto que tuvieron los de Dreamcast, porque el presupuesto no se les acerca ni de lejos, pero lo cierto es que Yu Suzuki y su estudio (del que forman parte otros veteranos de la saga) han conseguido una experiencia que mantendrá la fidelidad respecto a las dos entregas iniciales en casi todos los aspectos: exploración conversacional, rutinas diarias, combates a lo *Virtua Fighter*, empleos con los que conseguir dinero (volverá la célebre carretilla con la que cargar cajas), QTE para algunas secuencias de acción, minijuegos diversos... Incluso el estilo gráfico, la dirección artística y la banda sonora remitirán a Dreamcast. Por ejemplo, para la música, parecen haberse reutilizado bastantes melodías, según se ha podido ir escuchando en los tráilers. En relación con eso, y aunque el juego no va a ser puntero en materia técnica, los últimos vídeos de la Gamescom y el Tokyo Game Show han dejado claro que, al menos, los gráficos serán más que correctos, para tratarse de una aventura tridimensional de esta envergadura y nacida del micromecenazgo (aunque una editora media como Deep Silver haya puesto dinero a posteriori). Quizá los rostros no sean los más realistas, pero los entornos de la China rural (como el pueblo de Bailu o la ciudad milenaria de Niaowu) lucirán de maravilla, gracias a un conveniente uso de la iluminación y, sobre todo, a una dirección artística sin igual.

Con esos mimbres, sabremos cómo siguen las pesquisas de Ryo y Shenhua sobre los espejos del fénix y el dragón, así como la venganza contra Lan Di. Ya se sabe que aparecerán conocidos como Ren o Chai, y se podrá llamar por teléfono a algunos de los amigos que dejamos en Yokosuka. Para muchos de nosotros, la mera existencia de *Shenmue III* ya es un bendito milagro.







Puede que los modelados de los personajes sean discretos, pero los escenarios, ambientados en la China milenaria, serán de una belleza inusitada. Esta estampa "lunar" es un ejemplo.



FIFA 20

PS4 - XBOX ONE - PC - SWITCH · EA SPORTS VANCOUVER · DEPORTIVO · YA DISPONIBLE

Con la generación tocando ya a su fin, lo lógico sería que los estudios dedicados a los juegos deportivos estuvieran pensando ya más en PS5 y Project Scarlett y que, por tanto, hubieran hecho entregas de transición para este año. Sin embargo, tanto Electronic Arts como Konami y 2K han redoblado sus apuestas de muy diferentes maneras. La más significativa, posiblemente, es la de *FIFA 20*, merced a la incorporación del modo Volta Football, es decir, partidos callejeros del estilo de los de la desaparecida saga *FIFA Street*. Esos partidos en pequeñas canchas, con porterías reducidas y llenos de virguerías han sido un soplo de aire fresco. Aun así, la mayor enjundia de *FIFA* sigue estando en sus partidos de once contra once, donde juega la baza de tener casi todas las licencias imaginables (incluidas las de la Liga de Campeones, la liga española o la liga inglesa) y modos tan completos como Temporadas, Carrera, Clubes Pro, Kick-Off (con sus peculiares partidos con reglas especiales) o, sobre todo, Ultimate Team (con sus sobres de cromos y sus micropagos). La lástima es que se haya perdido el modo narrativo El Camino.



El modo Volta Football ha sido una gran incorporación para *FIFA 20*, ya que recupera el espíritu de la subsaga *FIFA Street* y lo integra en una entrega canónica. Eso sí, en la versión de Switch no está...



eFootball PES 2020

PS4 - XBOX ONE - PC · PES TEAM (KONAMI) · DEPORTIVO · YA DISPONIBLE

Konami ha consumado su regreso a la élite con uno de los mejores juegos de fútbol de su historia. Puede que al nuevo *Pro Evolution Soccer* le sigan faltando muchas licencias y que sus modos de juego sean ramplones (si bien la Liga Master presenta ciertos cambios), pero lo que hace sobre el césped es digno de Leo Messi, merced a una jugabilidad tan cuidada como divertida, a la que se le han añadido atractivos fichajes, como los regates en una baldosa al estilo de Iniesta. Además, cuando entremos en 2020, será el único juego que tenga la licencia de la Eurocopa.



NBA 2K20

PS4 - ONE - SWITCH - PC - STADIA · VISUAL CONCEPTS (2K) · DEPORTIVO · YA DISPONIBLE

Una vez más, Visual Concepts se ha quedado con el galardón de mejor simulador deportivo del año. Puede que los micropagos enturbien un poco algunos modos online (Mi Equipo, fundamentalmente), pero lo cierto es que no son tan invasivos como el año pasado. Y, más allá de eso, el juego no tiene rival en casi ningún apartado: ni en jugabilidad (aún más profunda gracias a los pequeños ajustes), ni en modos de juego (ahí está el ejemplo de la nueva historia cinematográfica para Mi Carrera) ni en apartado audiovisual (hay un puñado de recursos dignos de una retransmisión).



WWE 2K20

PS4 - XBOX ONE - PC · VISUAL CONCEPTS (2K) · LUCHA · 22 DE OCTUBRE

En los últimos años, Yuke's había compartido el desarrollo de su saga *WWE* con Visual Concepts, pero, este año, los japoneses se han apartado del todo y les han cedido el testigo a los estadounidenses, que van a apostar por un control algo más simplificado. Con Roman Reigns y Becky Lynch como estrellas de portada, la entrega de este año dará mayor importancia a las mujeres: por un lado, podremos hacernos un personaje femenino en el modo Mi Carrera; por otro, en el modo 2K Showcase, podremos disfrutar de los eventos The Four Horsewomen y Women's Evolution.



Por Rafael Aznar
@Rafaikkonen

MANTO DE JUEGOS OTOÑAL

Con su propio ritmo generacional, Switch, en plena expansión y con nuevos modelos, es la consola del momento, y este otoño le va a dar otro empujón a juegazo limpio.







DOS MODELOS PARA CADA TIPO DE PÚBLICO

SWITCH

- **PRECIO** 329,95€
- **CONFIGURACIONES DE JUEGO**
  TV (dock), sobremesa y portátil
- **CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS-JUGABLES**
  Tiene dos Joy-Con separables con vibración HD, cámara infrarroja y sensores de movimiento
- **DURACIÓN DE LA BATERÍA**
  Entre 4,5 y 9 horas, según el juego
- **DIMENSIONES**
  102 mm x 239 mm x 14 mm
- **PESO** 297 gramos
- **PANTALLA** 6,2 pulgadas

SWITCH LITE

- **PRECIO** 219,95€
- **CONFIGURACIONES DE JUEGO**
  Sólo portátil, por lo que no es compatible con juegos que no tengan modo portátil, como *Super Mario Party* o *1-2 Switch*
- **CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS-JUGABLES**
  No tiene Joy-Con separables, ni vibración HD ni cámara infrarroja (no obstante, sí permite controles por movimiento)
- **DURACIÓN DE LA BATERÍA**
  Entre 3 y 7 horas, según el juego
- **DIMENSIONES**
  91 mm x 208 mm x 14 mm
- **PESO** 275 gramos
- **PANTALLA** 5,5 pulgadas

La oferta de Switch se ha visto ampliada con el modelo Lite, pensado para quien sólo quiera una portátil "rasa". No dudamos que, arrimando el ascua a la sardina de *Pokémon Espada-Escudo*, Lite se venderá como churros, pero, por una diferencia de sólo 110 euros, a nosotros nos parece que el modelo estándar es muchísimo más completo: permite jugar en un televisor a 1080p, tiene los Joy-Con (ideales para el multijugador local, más allá de sus detalles técnicos), la batería dura más (al menos la de la versión renovada, disponible desde el mes de agosto), es compatible con todo el catálogo de juegos...

Nintendo lleva ya varias generaciones yendo a su libre albedrío, con consolas que han dejado de lado la potencia técnica para apostar por la originalidad. Switch es la sublimación de esa filosofía, a la que tanto contribuyó Satoru Iwata, ya que es una evolución y una combinación de los conceptos de DS, como la pantallas táctil; los de Wii, como el control por movimiento; y los de Wii U, como el carácter híbrido. Su propia idiosincrasia y el hecho de haber salido tres años y medio después que PS4 y Xbox One (en parte por ser una solución "de urgencia" tras el estrepitoso fracaso de Wii U) ha hecho que la consola lleve su propio ritmo generacional.

Mientras Sony y Microsoft apuran sus últimos exclusivos para sus consolas actuales y están ya centradas en preparar el desembarco de la nueva generación, la Gran N se está llevando el gato al agua con una máquina que está teniendo un 2019 de postín. El verano ha sido de fantasía, con juegazos exclusivos tan variopintos como *Fire Emblem: Three Houses*, *Astral Chain* o *The Legend of Zelda: Link's Awakening*, que en casi nada se parecen a los títulos que se pueden disfrutar en otras plataformas. Y el otoño promete ser aún mejor.

A Switch le sobran los motivos

Nintendo ha encarado esta recta final de año renovando el hardware de Switch con nuevos modelos. El más obvio es Switch Lite, una versión únicamente portátil que viene a hacer las veces de sucesora de 3DS, con la ventaja de tener un precio ajustado. El otro, menos evidente, pues la compañía no lo ha publicitado, es el "nuevo" modelo estándar (identificable por su caja roja y porque el número de modelo empieza por "HAD"), que sustituye al original, con el mismo precio y potencia... pero con una batería más duradera (de una horquilla de entre 2,5 y 6,5 horas se ha pasado a otra de entre 4,5 y 9).

Pero eso es sólo la punta del iceberg. El verdadero mérito de Switch en este otoño está en la cantidad y en la calidad de los títulos que va a recibir. Por un lado, Nintendo la va a alimentar con dos exclusivos largamente esperados, como son *Luigi's Mansion 3* y *Pokémon Espada-Escudo*, y con otros de menor perfil, como son *Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos de Tokio 2020*, *Ring Fit Adventure* (un sucesor de *Wii Fit*) y *Little Town Hero*. También va a haber varios indies en rigurosa exclusiva, como un nuevo *Bubble Bobble* o *The Touryst*. Por otro lado, habrá un puñado de conversiones de juegazos ya lanzados en otras plataformas, como *The Witcher 3*, *Ori and the Blind Forest*, *Resident Evil 5* o *Alien Isolation*, que demuestran que, si los estudios hincan los codos, hay potencia suficiente para hacer ports sobresalientes. Y, como colofón, los juegos de SNES han desembarcado ya en Switch Online. La apuesta es de órdago. ■

EXCLUSIVOS DE LA CASA

LUIGI'S MANSION 3

Los modos online sacarán partido a la Succionaentes, instándonos a cazar fantasmas, recolectar monedas en una piscina, romper dianas...

31 DE OCTUBRE · NEXT LEVEL GAMES (NINTENDO) · AVENTURA

Seis años y medio ha habido que esperar desde que *Luigi's Mansion 2* se lanzara en 3DS, pero la originalidad, el cariño y el desenfado que emana esta secuela son únicos. Next Level Games ha pensado en grande y, esta vez, no nos hará "desfantasmizar" mansiones, sino todo un hotel, cuyas plantas estarán tematizadas con ambientaciones de lo más variopintas: egipcias, piratas, discotequeras... El objetivo será rescatar a Mario, Peach y compañía de las garras del Rey Boo, para lo cual contaremos con la Succionaentes GOM-1L del Profesor Fesor, que tendrá funciones muy diversas: aspirar, deslumbrar, lanzar desatascadores... El desarrollo, que estará plagado de puzles y jefes de inteligente diseño, se podrá disfrutar en cooperativo local junto a un amigo, gracias a la presencia de Gomiluigi, un verdoso clon con habilidades únicas. Además, habrá modos online, tanto cooperativos como competitivos, de lo más alocados. Será uno de los hitos de 2019.

MARIO & SONIC EN LOS JJ.OO. DE TOKIO 2020

8 DE NOVIEMBRE · SEGA (NINTENDO) · DEPORTIVO

Nueve meses antes de que empiecen los Juegos Olímpicos de Tokio, Mario, Sonic, Luigi, Tails y compañía harán su particular ceremonia de inauguración con el que quizás sea el juego para el que mejor se han preparado desde que debutaran en Pekín 2008. Como base, el juego incluirá veintiún deportes tridimensionales, entre los que se contarán novedades como el kárate, el surf, la escalada o el skate, pero lo más sorprendente será la presencia de diez eventos de estética retro en 2D, que echarán mano de sprites al estilo de NES y Mega Drive. Además, habrá eventos de fantasía y un modo Historia en el que los personajes viajarán en el tiempo, a los Juegos Olímpicos de Tokio... ¡de 1964!





Switch se encuentra ya en su madurez, y eso significa que los estudios empiezan a tenerla dominada, lo cual beneficia al ritmo de lanzamientos. Puede que aún no tengamos fechas estimadas de Metroid Prime 4, Bayonetta 3, la secuela de Zelda: Breath of the Wild y tantos otros... pero ni falta que hace: este final de 2019 viene cargado de exclusivos con el sello de calidad de Nintendo.



POKÉMON ESPADA-ESCUDO

15 DE NOVIEMBRE **GAME FREAK (NINTENDO)** **ROL**

La octava generación de *Pokémon* se hará realidad con la que es la primera entrega canónica de la saga que se diseña desde cero para una consola que no es exclusivamente portátil, aunque el lanzamiento de Switch Lite contradiga un poco esta afirmación. Debido a ello, se ha hecho tabla rasa (de ahí que no vaya a estar la Pokédex completa) y se ha apostado por unos gráficos tridimensionales que, en el área central del mundo, permitirán, incluso, rotar la cámara libremente. Con esos mimbres, deberemos recorrer la región de Galar y luchar por convertirnos en el campeón de su Liga Pokémon, con un desarrollo que se olvidará de los experimentos de *Sol-Luna* y *Let's Go, Pikachu-Eevee* para recuperar tanto las batallas contra líderes de gimnasio como contra pokémon salvajes. Entre las novedades, estarán el fenómeno Dinamax (que permitirá agigantar a un pokémon durante tres turnos), las incursiones online para cuatro jugadores, la presencia de un campamento donde forjar lazos con nuestros pokémon...



Las peluquerías y las tiendas permitirán personalizar ampliamente tanto el físico como la ropa del entrenador.



Entre los nuevos pokémon, habrá múltiples rarezas, como Polteageist, un ser que se ocultará en una tetera.





RING FIT ADVENTURE

18 DE OCTUBRE **NINTENDO** **AVENTURA / MINIJUEGOS**

El énfasis de Nintendo por fomentar la vida sana recobrará fuerza en Switch con este sucesor de *Wii Fit*. En la caja, se incluirán un periférico circular llamado Ring-Con (que incluirá sensores para medir la fuerza y los ángulos con que lo apretemos) y una cinta para la pierna, de modo que habrá que integrar en ellos los Joy-Con. La gracia estará en que no será un juego de fitness al uso, sino una aventura relativamente tradicional (tendrá más de veinte mundos, combates contra enemigos y toques de RPG) que se jugará con el cuerpo, realizando ejercicios de brazos, abdominales, piernas y yoga.

LITTLE TOWN HERO

16 DE OCTUBRE **GAME FREAK (NINTENDO)** **ROL**

Game Freak tendrá un otoño intenso, pues, además de *Pokémon Espada-Escudo*, lanzará también este RPG, anteriormente conocido como *Town*, en el que un pequeño héroe deberá salvar a un pueblo de una invasión de monstruos, luchando contra ellos a base de ideas y colaborando con los vecinos. Su precio de 25 euros da cuenta de que es un proyecto más modesto.

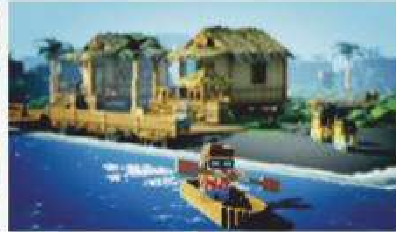


EXCLUSIVOS INDIES

Con permiso del PC, Switch se ha convertido en la plataforma ideal para los juegos indies, gracias a su portabilidad. Este otoño, recibirá varios exclusivos.







THE TOURYST

NOVIEMBRE ■ SHIN'EN MULTIMEDIA ■ AVENTURA

Tras la velocidad supersónica de *Fast RMX*, Shin'en se ha pasado a la aventura para su siguiente trabajo en exclusiva para Nintendo. Bajo una estética y algunos preceptos que recuerdan a *Minecraft*, el protagonista de este colorido juego será un turista que acaba de llegar a Monument Islands y que podrá hacer lo que le venga en gana. Así, será posible disfrutar de actividades marítimas (como navegar con una canoa o bucear), visitar un salón recreativo, ir de compras, mover el esqueleto en una fiesta playera, charlar con los lugareños, visitar monumentos... En nuestras andanzas por el archipiélago, también podremos explorar minas y descubrir sus secretos.



BUBBLE BOBBLE 4 FRIENDS

19 DE NOVIEMBRE ■ ININ GAMES (TAITO) ■ PLATAFORMAS

La legendaria Taito no es una compañía indie, pero su regreso al ámbito de las consolas sí está teniendo un enfoque en esa línea, con juegos pequeños basados en sus licencias clásicas. Si hace poco recibimos el remake de *The Ninja Warriors*, el siguiente turno será para *Bubble Bobble*, que volverá a la vida con una entrega hecha desde cero y en exclusiva para Switch. El juego ofrecerá cooperativo para cuatro jugadores y mantendrá la jugabilidad de saltos y lanzamiento de burbujas, pero en refriegas que convertirán la pantalla en un caos total, a priori con más acción y menos plataformeo.





RÖKI

FINALES DE 2019 ■ POLYGON TREEHOUSE ■ AVENTURA

Inspirada en el folclore nórdico, esta aventura para Switch y PC estará planteada como un cuento de hadas, con una gran belleza artística por bandera. La protagonista será una joven llamada Tove, que deberá salvar a su familia adentrándose en lo más profundo del mundo de los mitos, explorando escenarios y resolviendo puzles.



FREEDOM FINGER

OTOÑO ■ WIDE RIGHT INTER. ■ SHOOTER

Matamarcianos hay muchos, pero pocos son tan gamberros como éste de Switch y PC, en el que manejaremos a una mano gigante que tendrá la capacidad tanto de disparar como de arrear guantazos a diestro y siniestro. Incluso se podrá agarrar a los enemigos para emplearlos como escudo. El desarrollo será muy clásico, en 2D, y nos llevará por 37 niveles.



YOUROPA

FINALES DE 2019 ■ FRECLE ■ PUZLE

En este juego de puzles, encarnaremos a un pequeño humanoide que tendrá que recorrer niveles 3D desafiando a la gravedad, gracias a las ventosas que tendrá por pies. Todo estará construido en torno a los puzles, que se basarán en la física, en acertijos, en peligros... Habrá una opción para editar los niveles a medida que juguemos. Ya se lanzó en PC en 2018.



SKELLBOY

3 DE DICIEMBRE ■ UMAIKI GAMES ■ AVENTURA

Un esquelético héroe se tendrá que enfrentar a un hechicero despechado que ha resucitado a los muertos para que siembren el caos en las tierras de Cubold Kingdom. Cambiando las partes de su cuerpo, el protagonista obtendrá, progresivamente, habilidades con las que derrotar al mal. Se lanzará también para ordenadores.

SUPER NINTENDO VUELVE EN SWITCH ONLINE

El servicio online de Nintendo sigue dando pequeños pasos para ser más atractivo: el último ha sido incorporar veinte juegos del catálogo de SNES para que sus suscriptores vuelvan a sentirse como niños.

Como la first party más longeva que es, Nintendo tiene un legado retro que es una mina de oro, pero se está tomando su tiempo para sacarlo a la luz en Switch. En lugar de lanzar una Consola Virtual como la que tuvieron sus anteriores máquinas, que permitían adquirir juegos clásicos en formato digital, se ha optado por otra vía de negocio: ofrecer esos juegos como uno de los beneficios de ser suscriptor del aún joven servicio de pago Nintendo Switch Online. Así, se pretende fomentar que se adhieran a él no sólo los usuarios que quieran disfrutar de títulos con multijugador en línea, sino también los nostálgicos que quieran revivir su infancia o los jóvenes que quieran conocer el pasado.

Hasta ahora, sólo era posible disfrutar de juegos de NES, pero, a principios de septiembre, se abrió la veda de Super Nintendo y ya hay disponibles veinte juegos, de los cuales "sólo" nueve repiten respecto a la selección que vimos en SNES Mini, al menos de momento, pues la lista (que podéis ver en la parte inferior de esta página) se irá ampliando progresivamente. Faltan aún muchos juegos de postín, pero ya es posible gozar con *Super Mario World* y su secuela, *Zelda: A Link to the Past*, *Super Metroid*, *F-Zero*, *Starfox*... A todos ellos se les ha añadido una opción de rebobinado, para hacer su dificultad más amable. Además, los que se presten a ello también cuentan con opciones online. Ahora, toca esperar y ver si la Gran N tiene en mente expandir el servicio con juegos más exigentes en lo técnico, de consolas como N64, GameCube... Sería una oportunidad perdida no hacerlo.

Al margen de eso, y hablando de Switch Online, es llamativa la evolución que está teniendo Nintendo (históricamente limitada al multi local) respecto al juego online, con títulos como *Marvel Ultimate Alliance 3*, *Daemon X Machina*, *Luigi's Mansion 3*, *Pokémon Espada*... ■

JUEGA IGUAL QUE EN LOS AÑORADOS 90

Los suscriptores de Switch Online podrán hacerse en exclusiva con un mando especial que replicará el diseño original del de Super Nintendo, para que la experiencia con los veinte juegos que ofrece el servicio ahora mismo (y los que estén por venir) sea idéntica a la que tuvieron en la primera mitad de los años 90. Costará 30 euros, será inalámbrico y, junto a los de siempre, añadirá dos pequeños botones adicionales (ZL y ZR) en la parte superior. De lo que aún no se han dado detalles es de la fecha en la que estará disponible.




SUPER MARIO WORLD


ZELDA: A LINK TO THE PAST


SUPER METROID


STAR FOX


F-ZERO


KIRBY'S DREAM LAND 3

SMW 2: YOSHI'S ISLAND

SUPER MARIO KART


PILOTWINGS

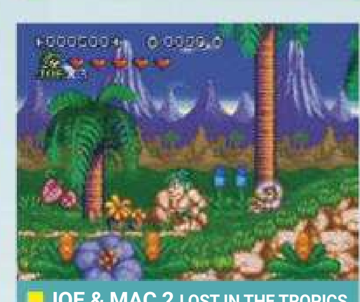

BRAWL BROTHERS

KIRBY'S DREAM COURSE


SUPER GHOULS 'N GHOSTS


BREATH OF FIRE

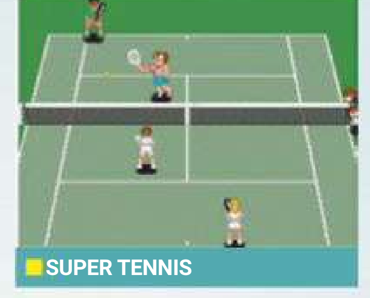

DEMON'S CREST


JOE & MAC 2 LOST IN THE TROPICS


SUPER EDF EARTH DEFENSE FORCE


STUNT RACE FX


SUPER SOCCER


SUPER TENNIS


SUPER PUYO 2

CHAPARRÓN DE CONVERSIONES

THE WITCHER 3: WILD HUNT

15 DE OCTUBRE · CD PROJEKT RED (BANDAI NAMCO) · ROL

Una de las grandes obras maestras de esta generación (quizá la mayor, con permiso de *Red Dead Redemption II*) llegará a Switch en su edición definitiva, es decir, con las generosas expansiones *Hearts of Stone* y *Blood & Wine* incluidas en la tarjeta. CD Projekt RED se ha revelado como uno de los estudios más estajanovistas de la década y, pese a haber estado centrado en el desarrollo de *Cyberpunk 2077*, también ha tenido tiempo para meter en la consola de Nintendo, con la portabilidad que eso conlleva, un juego inmenso. Como en 2015 y 2016, Geralt de Rivia volverá a galopar a lomos de Sardinilla para encontrar a Ciri, derrotar a la Cacería Salvaje o decidir si ama más a Yennefer o a Triss.





OVERWATCH

15 DE OCTUBRE
BLIZZARD ENTERTAINMENT · SHOOTER

Otro GOTY, en este caso el de 2016, que llegará a Switch será éste, anunciado en el último Nintendo Direct. Después de haberles dado *Diablo III*, Blizzard Entertainment agasajará a los usuarios de la consola con un hero shooter que, más de tres años después de su lanzamiento, sigue recibiendo nuevos personajes, mapas y eventos. La edición física no incluirá cartucho, pero sí tres meses de suscripción a Switch Online.



RESIDENT EVIL 5 Y 6

29 DE OCTUBRE · CAPCOM · ACCIÓN

Los dos *Resident Evil* canónicos más polémicos, lanzados en 2009 y 2012, desembarcarán en Switch el mismo día, de manera independiente y en formato digital. Ambos marcaron la deriva total de la saga hacia la acción, pero pueden ser disfrutables en cooperativo a dobles, especialmente la quinta entrega, en la que Chris viajaba a África y conocía a Sheva Alomar.



ASSASSIN'S CREED THE REBEL COLLECTION

6 DE DICIEMBRE · UBISOFT · AVENTURA

Este pack doble, recientemente anunciado, incluirá *Assassin's Creed IV: Black Flag* y *Assassin's Creed Rogue*, lanzados en 2013 y 2014, respectivamente, aún con la anterior generación en mente. Ambos se caracterizan por la importancia de la navegación: en el Caribe de los piratas en un caso y en el Atlántico Norte en el otro.



SNIPER ELITE 3 ULTIMATE EDITION

1 DE OCTUBRE · REBELLION · SHOOTER

La edición definitiva de este shooter bélico echará cuerpo a tierra en Switch para volver a llevarnos al frente africano en la II Guerra Mundial. Como un francotirador de élite, tendremos que acabar con diversos objetivos, echando mano de un control clásico o de otro ajustado a los sensores de movimiento de los Joy-Con.

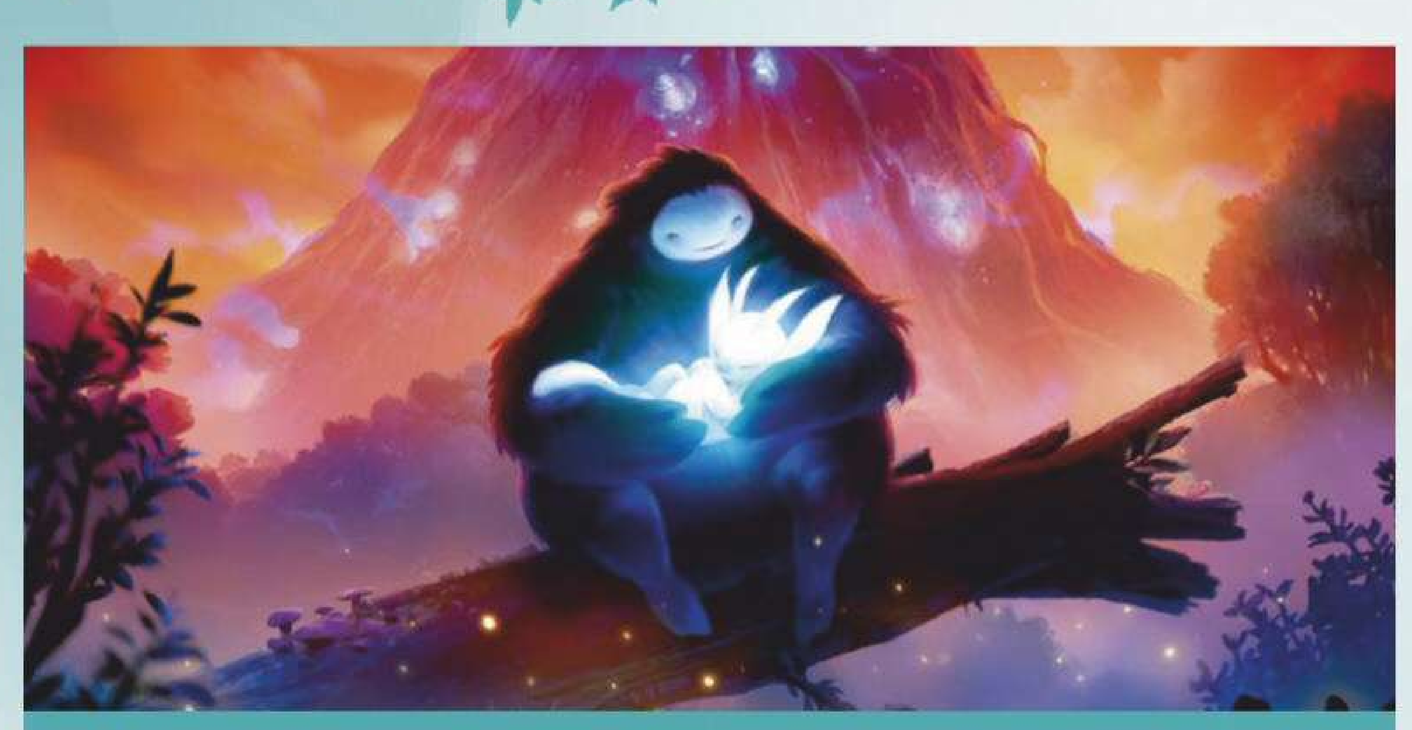


ALIEN ISOLATION

2019 · FERAL INTERACTIVE (SEGA)
SURVIVAL HORROR

The Creative Assembly se sacó de la chistera un juego de culto inspirado en la famosa película de Ridley Scott. El desarrollo de este port será el mismo que en 2014, por lo que, en la piel de Amanda Ripley, hija de la mítica Teniente, tocará lidiar con la tensa persecución a la que nos someterá el incansable e invencible Xenomorfo.

En anteriores generaciones, las consolas de Nintendo sufrieron el desdén de muchas third parties, en especial Wii U. Sin embargo, al calor de su éxito y poco a poco, son muchas las compañías que están batallando con las limitaciones técnicas y porteando a Switch los juegos que han ido lanzando en PS4, Xbox One, PC o, incluso, 3DS en los últimos años. En otoño, se producirá un buen aguacero.

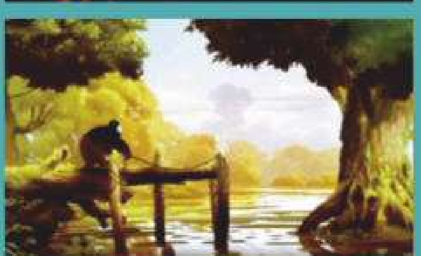


ORI AND THE BLIND FOREST

27 DE SEPTIEMBRE ■ MOON STUDIOS (MICROSOFT) ■ PLATAFORMAS

Después de llevar *Cuphead* a Switch, Microsoft repetirá la jugada con su otro gran indie de Xbox One y PC, *Ori and the Blind Forest*, que se lanzó en 2015. El anuncio se produjo en el mes de agosto y, cuando leáis esto, ya estará disponible en la eShop en su versión definitiva, que también incluye el contenido descargable. Se trata de uno de los plataformas más cautivadores que se han hecho nunca, merced a sus bellos gráficos, su emotiva banda sonora o su enternecedora (a la par que angustiosa) historia. A eso, hay que unir un desarrollo desafiante, en el que hay que hacer frente a los peligros de un bosque enfermo y a saltos que hay que medir al milímetro, pero con la posibilidad de guardar partida continuamente. Imprescindible.





EL MISTERIOSO VIAJE DE LAYTON EDICIÓN DELUXE

8 DE NOVIEMBRE ■ LEVEL-5 ■ PUZLE

Lanzado para 3DS y móviles en 2017, *Katrielle y la conspiración de los millonarios* llegará a Switch en su edición definitiva, que añadirá más de 40 puzles nuevos y controles adaptados para poder jugar en el televisor, ya que, hasta ahora, la serie *Layton* se había caracterizado por su control táctil. Como en el original, el protagonismo no correrá a cargo del célebre profesor, sino de su hija, que tendrá un ayudante humano y otro perruno.



DOOM 64

22 DE NOVIEMBRE ■ BETHESDA ■ SHOOTER

Nintendo 64 fue un paraíso para los incipientes shooters en primera persona, como demuestran juegos de la talla de *GoldenEye 007*, *Perfect Dark*... o *Doom 64*, un juego lanzado en 1997 y que volverá a la vida justo el mismo día en que se pone a la venta *Doom Eternal*, la nueva entrega de la saga de id Software. En estos veintidós años, no se había podido volver a jugar.



RETURN OF THE OBRA DINN

OTOÑO ■ LUCAS POPE ■ AVENTURA

Premiado como mejor indie de 2018, hasta ahora este juego sólo se había podido disfrutar en PC. Por suerte, Switch recibirá una adaptación para que podamos deleitarnos con su particular estilo gráfico de un bit, en blanco y negro. En él, encarnaremos a un detective que deberá investigar qué ha sucedido con la desaparecida tripulación de un barco.



VAMPYR

29 DE OCTUBRE ■ DONTNOD ENTERTAINMENT ■ ROL

El RPG de acción que Dontnod Entertainment lanzó en 2018 volverá a ponerse la capa para reestrenarse en Switch. Encarnaremos a un médico que, en el Londres posterior a la I Guerra Mundial, se verá convertido en un vampiro, lo cual le enfrentará a una serie de diatribas morales sobre el bien, el mal y la supervivencia.



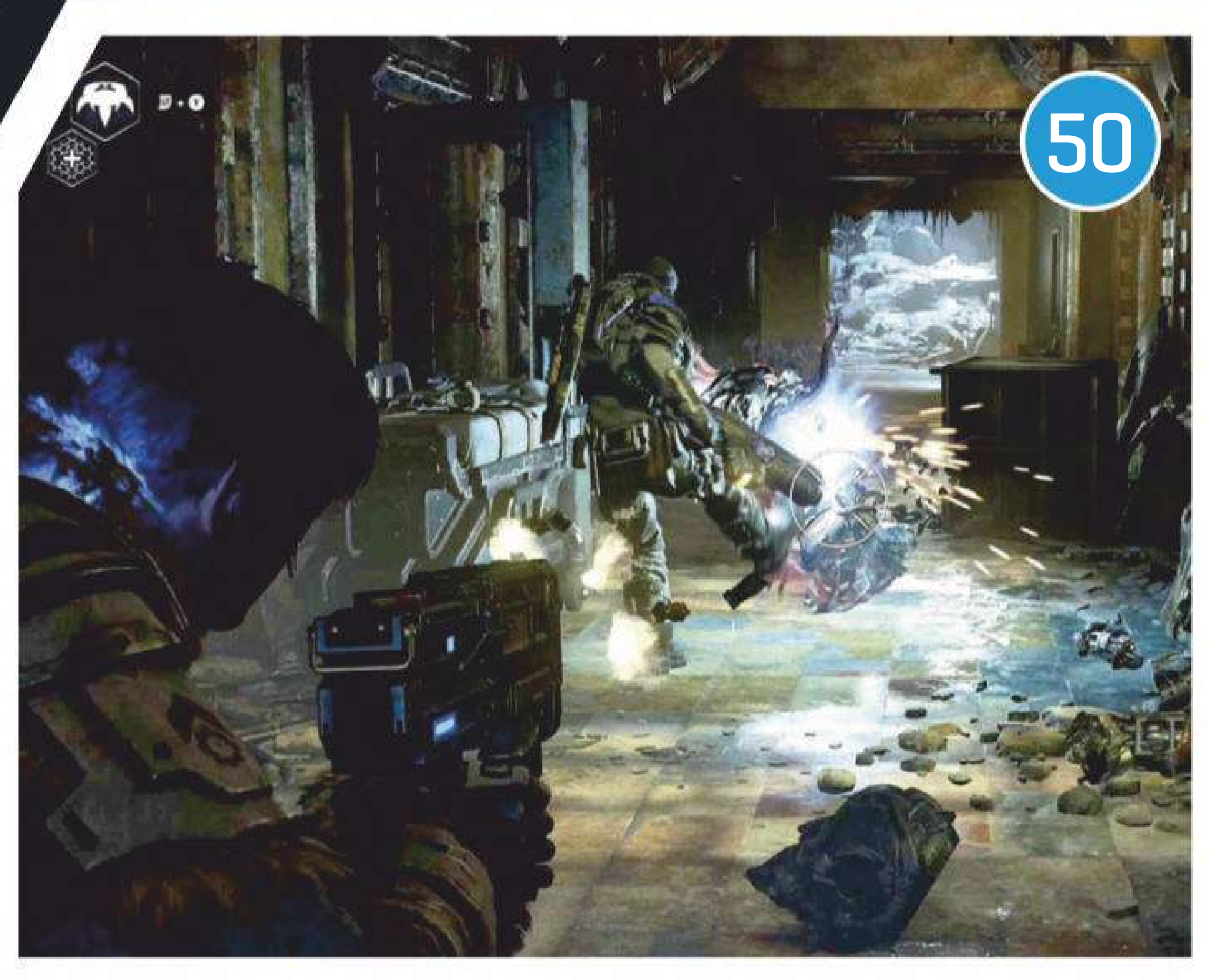
CALL OF CTHULHU

8 DE OCTUBRE ■ SABER3D ■ ROL

Inspirado en los Mitos de Cthulhu, este RPG puro y duro echará el ancla en Switch justo un año después de hacerlo en PS4, Xbox One y PC. La historia estará protagonizada por un detective privado que deberá investigar la muerte de una familia en una isla, lo que le llevará a vivir una serie de misteriosas y terroríficas experiencias.

ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



GEARS 5

En un mes de lanzamientos impactantes, Microsoft da el golpe con su mejor exclusivo desde hace mucho tiempo



THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

Veintiséis años después, esta mágica aventura de Game Boy se reinventa en Switch conservando intacta su esencia



VUESTRA OPINIÓN

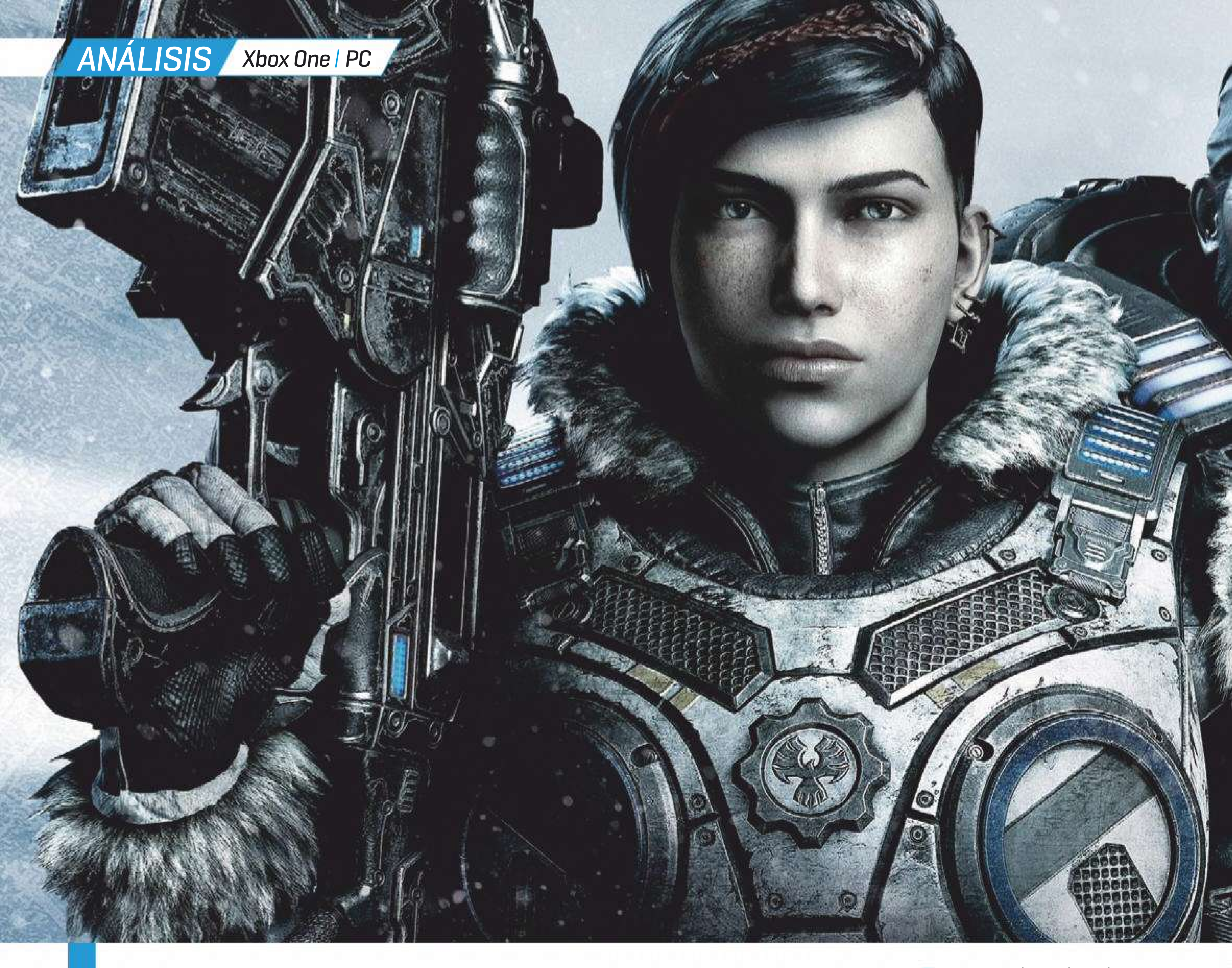
Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:

www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS



CONTENIDOS DESCARGABLES



Escenarios más grandes, más enemigos en pantalla, elementos destructibles y todo a 4K y 60 fps en One X: disfrutar de *Gears 5* es una experiencia increíble.

Gears 5

LA ESENCIA DE LA SAGA, POTENCIADA COMO NUNCA

VERSIÓN ANALIZADA Xbox One
GÉNERO Shooter
DESARROLLADOR The Coalition
DISTRIBUIDOR Microsoft
JUGADORES 1-10
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 69,95€ Digital: 69,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 18

Han pasado tres años desde *Gears of War 4,* el primer juego de la saga de Microsoft que The Coalition hizo desde cero. Pudo gustar más o menos, pero ofrecía más de lo que muchos querían ver: la esencia de Epic Games, los anteriores responsables de la saga. En esta ocasión, nos enfrentamos a un juego con elementos bien distintos, pero fiel a la esencia de *Gears of War*.

Gears 5 es una secuela directa, por lo que nos encontramos con personajes veteranos, junto a la tripleta de nuevos héroes: JD, Del y, sobre todo, Kait. No os vamos a contar más, para no destripar sorpresas, pero la trama merece la pena. Se dan respuestas y hay detalles, conexiones y referencias, y los personajes, aunque no son los mejor escritos de la historia, se sienten más sólidos que en *Gears of War 4*.

De batalla con el Equipo Delta

La campaña es tan intensa como siempre, pero ofrece más novedades que nunca. Está dividida en cuatro actos diferentes entre sí. El II y el III son más abiertos, aunque mantienen la esencia de *Gears of War*, que es aún más evidente en los actos I y IV. En estos dos actos, nos movemos sobre escenarios más cerrados que nos llevan de manera lineal de un punto A a un punto B. Son los que más carga narrativa tienen y donde presenciaremos algunos de los momentos más espectaculares. Hay algunos caminos alternativos para encontrar secretos (documentos, chapas, fotos...), pero están diseñados para que los recorramos deprisa. Cuando llegamos al acto II, la cosa cambia, ya que nos dan el skiff, una especie de patín que nos permite surcar unos escenarios que son los más grandes de la saga. Cuando tenemos el skiff, podemos elegir ir al punto de la misión, pero también podemos explorar estructuras secundarias para encontrar nuevas misiones o armas "reliquia" y desbloquear nuevos diálogos.

No es un mundo abierto tan grande como el de otros juegos, y esto permite que, si queremos ir al grano, lleguemos del punto A al B en lo que dura el correspondiente diálogo del equipo.

El combate de *Gears 5* es una delicia. Gracias a los 60 fps de la campaña, tenemos una agilidad inédita en la saga, y a eso se añade que los enemigos buscan constantemente la manera de ponernos en aprietos. Por eso, es más importante que nunca usar el escenario a nuestro favor, eligiendo el mejor punto para cubrirnos, así como disparar a ciertos puntos del entorno, para hacer que el enemigo caiga o que algo pesado lo aplaste, ahorrando unas cuantas balas que son muy necesarias contra los jefes. Y es que, ahora, los jefes son más abundantes que nunca.

Son un montón de pequeñas novedades (los enemigos tienen barra de vida, las condiciones climatológicas adversas se notan más que en *Gears of War 4*, aprovechar el disparo secundario de las armas es vital...) que forman un conjunto que es espectacular en solitario, pero también con dos amigos a pantalla partida. Además, Jack, el robot que sólo servía para abrir puertas, aquí tiene una utilidad especial. Es un jugador más en la campaña (es a quien controla el tercer jugador) y, si estamos jugando solos, también podemos darle órdenes o actualizarlo con mejoras.

Es la campaña más grande en un *Gears*, ambiciosa tanto en lo que quiere contar como en su propuesta jugable. Puede durar unas diez horas, pero es cierto que, si queréis ir a por los colec- »

ES LA CAMPAÑA MÁS GRANDE EN UN GEARS, AMBICIOSA TANTO EN LO QUE QUIERE CONTAR COMO EN LO JUGABLE

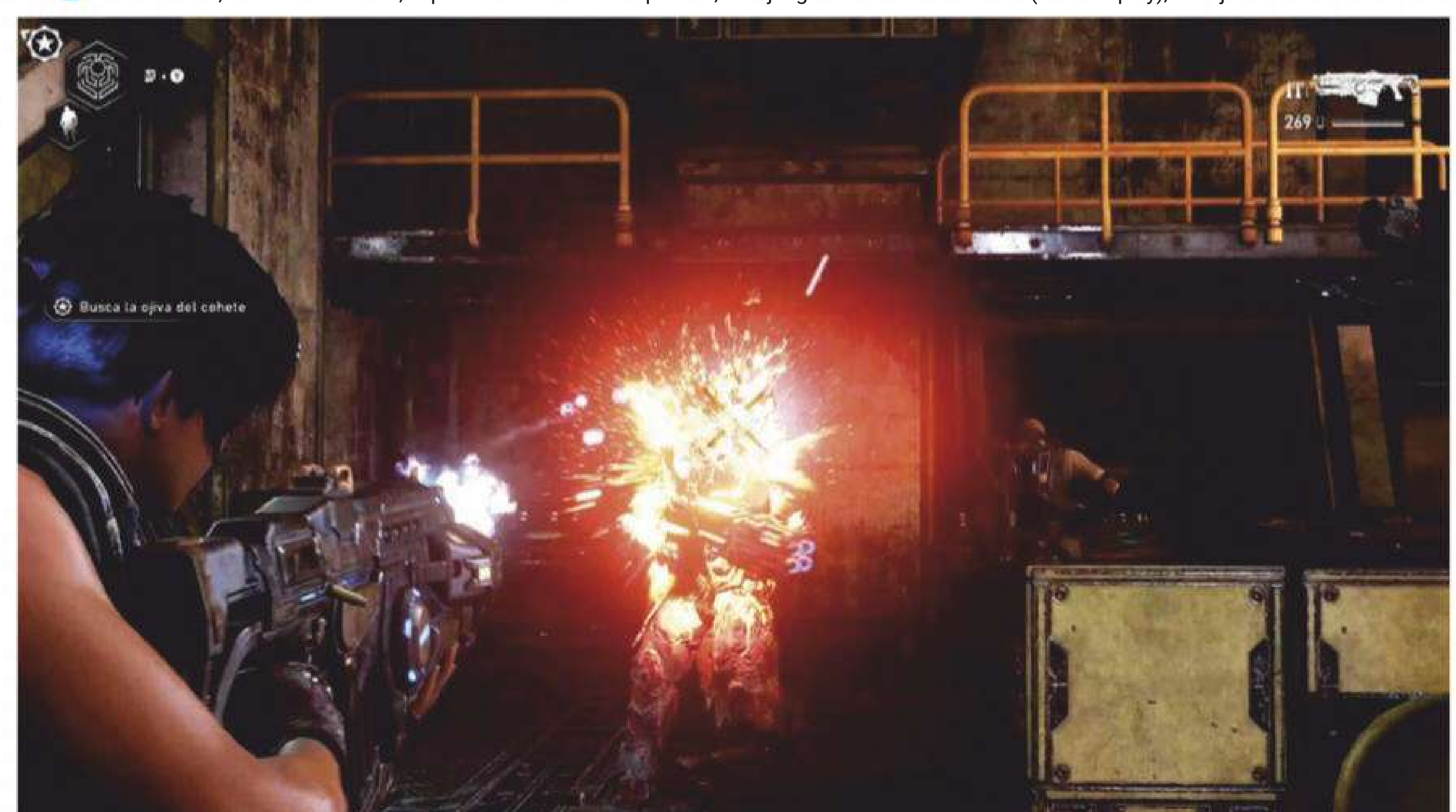


La narrativa se desarrolla a base de escenas de vídeo (en tiempo real) y conversaciones durante la acción. Está doblado al castellano.



El skiff es un patín que se impulsa gracias a una vela y que nos permite movernos libremente por los escenarios abiertos de los actos II y III.

Técnicamente, es una barbaridad, especialmente en la campaña. Y, si lo juegas en Xbox One X o PC (es crossplay), te dejará con la boca abierta.



LO MEJOR

Gráficamente es una burrada, tanto en solitario como en multijugador. Está doblado al castellano. Campaña muy intensa. Multi para cientos de horas. La narrativa da un paso adelante...

LO PEOR

... pero se desinfla en cierto punto. Es verdad que los niveles abiertos se agradecen, pero se podrían haber aprovechado algo mejor. Tener que esperar hasta que salga *Gears 6*.

Las armas reliquia son coleccionables. Son armas que ya tenemos en el juego, pero que cuentan con algún modificador.





Jack es un jugador más y, a medida que avancemos, iremos recogiendo módulos de actualización para él que nos asegurarán ciertas habilidades.



Conseguimos subir de nivel de jugador a medida que hacemos gestas en los modos multijugador, y eso desbloquea ciertas recompensas.



Podemos jugar la campaña en compañía de dos amigos, a pantalla partida. En ocasiones, Kait ve cosas que los demás jugadores no ven.

» cionables y, sobre todo, pasarla en los tres niveles más difíciles, sudaréis.

Novedades multijugador

Aunque todos los modos tienen sus novedades, el mayor cambio lo encontramos en el modo Horda, en el que cooperar y "casarnos" con un personaje es más importante que nunca. Hay nueve disponibles (de ataque, de defensa, de construcción, de soporte...). El rol de cada personaje y sus armas no pueden cambiarse, y cada uno tiene una habilidad definitiva que se va recargando y un nivel que va subiendo. Jugar con varias clases en la misma partida es fundamental, pues, por ejemplo, todos podemos crear barreras, pero, ahora, sólo el de defensa puede subirlas de nivel y repararlas. A medida que consigamos unas fichas amarillas, podemos llevarlas al Fabricante para almacenarlas y poder fortificar la base... o gastarlas en diferentes atributos (crítico, aumento de munición...) que suben de nivel durante la partida. Y sí, vuelven las cartas, pero no están en cofres, sino que las vamos ganando. Por último, un personaje controlado por la IA entrará en la partida si se cae un jugador. Es el modo que más he disfrutado.

Si seguimos con el multijugador cooperativo contra la IA, la gran novedad es Escape. Tres jugadores deben

GEARS 5 SORPRENDE, ES FRESCO Y OFRECE ELEMENTOS QUE NO HABÍAMOS VISTO EN LA SAGA, SIN PERDER NUNCA SU ESENCIA

MUCHAS MANERAS DE JUGAR

Gears 5 nos permite disfrutar de muchas maneras diferentes. La Campaña, solos o en cooperativo, es una pasada, pero el multijugador no se queda atrás. Básicamente, contamos con Horda, Enfrentamiento (Arcade y Versus social) y Escape.



Campaña. La gran novedad de la campaña es que ofrece dos episodios en grandes mundos abierto que podemos recorrer con libertad pilotando el skiff. Además, la historia y los personajes están mejor construidos que en otros juegos de la saga.



Arcade. Pensado para los nuevos en la saga, mezcla un movimiento más fluido con la posibilidad de jugar más con los Lancers, así como con la opción de usar habilidades especiales que vamos mejorando según las bajas que vamos obteniendo.



Horda 4.0. Cinco jugadores debemos superar hasta 50 hordas, cada una con su peculiaridad y, en las de final de decena, jefe. Es un modo dinámico, que no deja prácticamente respiro, ya que, incluso en los descansos, tenemos que hacer cosas.



Escape. Cuenta con una narrativa propia que nos pone en la piel de un escuadrón suicida de tres Gears que se infiltran en una colmena. Es como un modo horda, pero en el que nosotros avanzamos contra el enemigo. Frenético a más no poder.



Versus social. Es el multijugador clásico de *Gears of War*. Contamos con diferentes modos, como Todos contra todos, Rey de la colina o Carrera armamentística, que nos permiten disfrutar de la esencia clásica del competitivo jugador contra jugador.



Partida rápida. Engloba Arcade, Partida rápida clásica y Partida competitiva contra la IA. La partida rápida clásica incluye duelo por equipos, dodgeball y carrera armamentística. Aquí no se nivela a los jugadores, mientras en Versus tienen nivel similar.

infiltrarse en una colmena. La munición escasea, la cooperación es vital y va "por tiempo", ya que, si nos entretenemos en una zona, aparece un gas que nos obliga a avanzar. El Versus social nos permite disfrutar de la esencia clásica del competitivo jugador contra jugador de *Gears of War*, y nos quedan Partida rápida y el nuevo modo Arcade, pensado para hacer el juego más accesible, teniendo en cuenta la gran cantidad de nuevos jugadores que se unirán gracias al Game Pass. Es una especie de versus con mecánicas más sencillas, directo, divertido y frenético, gracias a los cinco personajes diferentes (tanto de la CGO como de la Colmena). Y viene genial para ganar puntos de jugador de manera sencilla.

Puro espectáculo

A nivel de partículas, físicas, iluminación, animaciones y, sobre todo, texturas, es un juego que exprime la Xbox



OPINIÓN

Da un paso adelante en todos los aspectos, con una campaña que abre sus niveles sin perder intensidad. Audiovisualmente, es una delicia, y el multijugador se expande con nuevos modos más accesibles y un renovado modo Horda con características de hero shooter. El mejor juego de Microsoft de los últimos años.

95

Por Alejandro Alcolea @Lherot

One X como pocos. Hay pequeños detalles, como las sombras, un escalón por debajo, pero se perdonan porque la tasa de 60 fps se mantiene tanto en el multijugador como en la campaña. Jugar a la campaña a una resolución de 4K y 60 fps es una experiencia espectacular, incluso en los actos en mundo abierto. Eso sí, en el multijugador, se aprecia menos resolución en las texturas y las sombras son algo más pobres, lo cual es perfectamente comprensible.

Si hablamos del juego en PC, hay que quitarse el sombrero. Se requiere un maquinón, pero todo está en ultra, lo que se traduce en que desaparecen los "recortes" y se ofrece un apartado visual impecable tanto en multijugador como, sobre todo, en campaña. *Gears 5* es una bestia en lo visual, y también en lo sonoro. Llega con un gran doblaje a nuestro idioma y con efectos sonoros muy cuidados. Y todo suena como debe sonar. Por poner una pega, la banda sonora me parece que está un peldaño por debajo de la de los juegos de Epic.

Gears 5 sorprende, pero mantiene la esencia de la saga. Aquí, estamos para pegar tiros, tanto en solitario como acompañados, y el ritmo es brutal. The Coalition le ha tomado el pulso a la saga y, si hace *Gears 6*, tiene una base buenísima. Eso sí, ahora, toca disfrutar de *Gears 5*, para mí el mejor exclusivo de Xbox desde hace mucho tiempo.

VUESTRA OPINIÓN

WEB BlackMetal

“Si te gusta la saga Gears of War, el 5 te encantará. Es la misma fórmula de siempre, pero con algunos cambios que, en mi opinión, le dan un plus de calidad.”

WEB Caza-mentiras

“Después de tres horas dándole, sólo puedo decir que es mejor de lo que me esperaba... En fin, es una BARBARIDAD de juego.”



Esta temporada de la NBA será incierta, gracias a las parejas que han juntado muchas franquicias: Davis-LeBron, Harden-Westbrook, Leonard-George, Irving-Durant...

NBA 2K20

UNA CAJA DE SORPRESAS BALONCESTÍSTICAS

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Deportivo

DESARROLLADOR
Visual Concepts

DISTRIBUIDOR
2K Games

JUGADORES 1-10

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95€
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Llevamos años diciendo que *NBA 2K* es, con diferencia, el mejor simulador deportivo, pero, de un tiempo a esta parte, la presencia cada vez más invasiva de los micropagos y las cajas de botín ha emponzoñado su imagen pública.

La nueva entrega no es una excepción, pues, antes de que saliera, se montó un gran revuelo a cuenta de la estética de casino (tragaperras, pachinkos y ruletas) de algunas cajas de botín de Mi Equipo. Tanto es así que el modo principal que iba a usarlas, Triple Amenaza, no se habilitó en su vertiente offline el día del lanzamiento, de cara realizarle ajustes (imaginamos que consistirían en mitigar ese "homenaje" a los juegos de azar, indignos de un Pegi +3), y llegó más tarde.

Sin embargo, más allá de esa pifia de forma (no es posible gastar dinero real en esos elementos de casino, sino que actúan como recompensas aleatorias), es justo decir que 2K ha tomado nota y los micropagos ya no tienen tanta relevancia. En Mi Carrera, ahora es muchísimo más fácil acumular monedas a través del salario base, la negociación de patrocinios y los sencillos desafíos diarios. Además, nuestro álter ego sólo se puede mejorar con monedas hasta el nivel 85. A partir de ahí, llegar al 99 depende sólo de nuestra habilidad con el mando. En Mi Equipo, los micropagos sí que se prestan algo más al pay-to-win (si se pretende competir online), al poder comprar packs de cartas con ellos. No obstante, también se han hecho ajustes y, ahora, salen con mayor frecuencia jugadores de calidad y hay cartas de evolución que se pueden mejorar y que se obtienen completando las pruebas del modo Dominación en la dificultad más alta de las tres posibles. En resumen, hay más equilibrio y se premia de verdad a quien sólo quiere progresar jugando.

Pizarra con nuevas jugadas

Hecha esa aclaración, para que cada cual sepa a qué atenerse, podemos hablar ya de verdad del juego en sí. Un año más, Visual Concepts, pese a no tener competencia alguna, ha introdu-

EN MI CARRERA, AHORA ES MÁS FÁCIL ACUMULAR MONEDAS CON EL SALARIO, LOS PATROCINIOS Y LOS DESAFÍOS

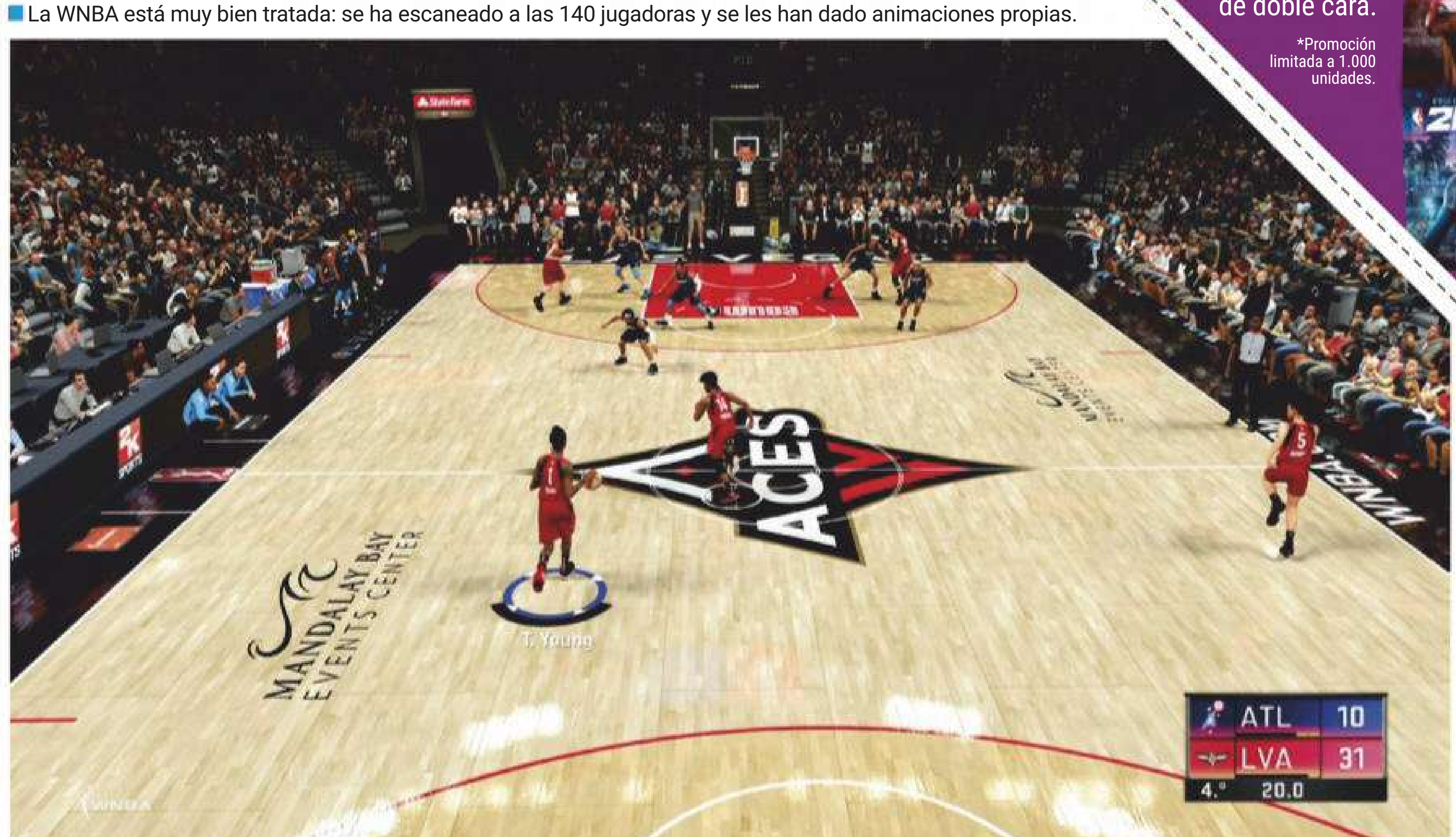
LO MEJOR

Es más fácil obtener monedas jugando. Profundidad de modos, tanto offline como online. La jugabilidad. La WNBA. La historia de Mi Carrera. Los minijuegos de El Barrio. La parcela visual.

LO PEOR

Sigue habiendo micropagos y cajas de botín, estas últimas de dudosa estética. La historia de Mi Carrera es corta y, luego, el modo se vuelve genérico. Las voces en español se han estancado.

La WNBA está muy bien tratada: se ha escaneado a las 140 jugadoras y se les han dado animaciones propias.





Las cajas de botín de Mi Equipo tienen una desafortunada estética de casino. No funcionan con dinero real: actúan como recompensa aleatoria.



La parte cinematográfica de Mi Carrera se ha hecho en colaboración con la productora de LeBron James y cuenta con actores como Idris Elba.

cido infinidad de cambios, que hacen que el juego se sienta nuevo, y no una mera actualización "1.5" del anterior.

El fichaje más llamativo es el de la WNBA, la liga femenina estadounidense, de la cual se han incluido los doce equipos y las más de 140 jugadoras. Gracias a las animaciones específicas, la manera de ejecutar cada acción y el ritmo de los partidos se sienten distintos a los de los partidos masculinos.

La jugabilidad general ha dado también otros dos pasos adelante, merced a un dribling mejorado, un sistema que permite ver el agotamiento de los jugadores según cada acción (y la recuperación cuando están estáticos) o más movimientos sin balón, como fintas.

Una película y unos cromos

Nuestro modo favorito sigue siendo Mi Carrera, en el cual nos creamos un álter ego al que hay que llevar a la gloria. La nueva historia cinematográfica es una de las mejores que ha hecho Visual Concepts, gracias a su temática (lesiones, roces con el entrenador, incompatibilidades entre trabajo y marketing) y a los cameos (LeBron James, Kemba Walker, Scottie Pippen, Mark Cuban y un largo etcétera). Eso sí, esa parte narrativa dura sólo cuatro horas y, a partir de ahí, todo se vuelve mucho más genérico, con alguna escena de vídeo esporádica dedicada a ilustrar el trato con patrocinadores o prensa.

Lo bueno es que, en ese momento, se desbloquea también El Barrio, el pequeño mundo abierto online donde competir en partidos callejeros. Este año, su aspecto variará con el paso de las estaciones y, sobre todo, la presencia de minijuegos que irán rotando, como lanzamiento de disco, balón prisionero...

El otro modo clave es Mi Equipo, donde coleccionamos cartas para crear un equipo de ensueño y competir en múltiples submodos llenos de desafíos que se irán renovando y que darán para jugar toda la temporada. Aparte, repiten clásicos como Mi GM, Blacktop, Mi Liga Online o el programa 2K TV.

Tu casa es un pabellón

En lo audiovisual, *NBA 2K20* no tiene nada que envidiar a una retransmisión televisiva, especialmente si jugamos con los comentarios en inglés. Los españoles son correctos, pero están ya estancados e impiden que aparezcan ciertos elementos de la versión original, como entrevistas a pie de campo o declaraciones pregrabadas en los tiempos muertos. Por supuesto, la anatomía, la cara y las animaciones de los jugadores están replicadas fielmente, y la iluminación es de órdago.

Por enésima temporada, a Visual Concepts hay que gritarle: ¡MVP, MVP!

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



OPINIÓN

Aún hay micropagos y botín, pero se han realizado ajustes importantes y, desde luego, no empañan la actuación de Visual Concepts en todas las partes de la cancha: la jugabilidad, los modos, la WNBA, la sensación de retransmisión... Un año más, el estudio ha hecho un juego que de verdad es nuevo.

91

The Legend of Zelda: Link's Awakening

NO ES UNA ILUSIÓN: ES UN ZELDA COMO LOS DE ANTES

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Grezzo

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,95 €
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

Hace veintiséis años, cayó en mis manos un cartucho para Game Boy que me tuvo absorta durante semanas. Me fascinó que en la pequeña portátil cupiera una aventura digna del mismísimo *A Link to the Past*, con la misma magia y la misma capacidad de atrapar y de enamorar, pero sin colores.

Link's Awakening me cautivó de una manera muy especial, tanto que, al final, le di una nota mucho más baja de la que merecía, censurándome a mí misma, no fuera a ser que mi entusiasmo me estuviera nublando el juicio. Ahora, un cuarto de siglo después, me arrepiento de aquella puntuación, aunque Nintendo me ha dado la inesperada posibilidad de enmendar mi error de juventud, porque este remake de uno de mis juegos favoritos de siempre me ha vuelto a enamorar.

El juego es el mismo. Arranca igual, con una pequeña intro en plan anime (que poco tiene que ver con los gráficos del juego) en la que Link naufraga en la isla de Koholint y pronto descubre que la única manera de salir de allí es despertar al Pez del Viento reuniendo ocho instrumentos musicales.

Si, como yo, disfrutasteis del original, preparaos a jugar con una sonrisa perpetua en la boca. Todo, desde el primer momento, te llevará a hace veintiséis años, sólo que en HD, con un look precioso y entrañable y con un nivel de detalle que en su momento sólo pudimos imaginar. Y, si te uniste a la saga con *Breath of the Wild* o los anteriores *Zelda* en 3D, prepárate para entender los orígenes de la leyenda.

De regreso a Koholint

Aunque el mundo que recorremos no es Hyrule, nos lo recuerda a cada paso. No en vano, el juego original se inició como un experimento para saber hasta qué punto era posible llevar a Game Boy el genial *A Link to the Past* de Super Nintendo... aunque el experimento fue yéndose de madre y recorriendo extraños caminos. Si en su día os sorprendió ver un peluche de Yoshi, Plantas Piraña y Gordos de Kirby cortándoos el camino, tranquilos, que no los echaréis de menos. Todas las excentricidades del original siguen aquí, incluidas las "cabinas" telefónicas.

El desarrollo de la aventura es exactamente el mismo, incluido el largo juego de trueque que nos impulsa a explorar a fondo la isla para descubrir a quién darle un palo, imaginar quién puede querer una escoba o encontrar al pescador que seguramente necesitará un anzuelo. Este sistema de intercambios es ya un clásico de la saga, pero aquí fue la primera vez que »

ESTE REMAKE ES, EN ESENCIA, EL MISMO JUEGO QUE EL ORIGINAL, IGUAL DE MÁGICO, IGUAL DE DIVERTIDO



Ahora, podemos jugarlo en la tele. Y se ve de lujo. En portátil, se aprecia alguna costura, pero se juega igual de bien, y los textos (por fin en castellano) se leen de miedo.



La aventura nos ofrece muchas cosas por hacer que logran que el pequeño mapeado parezca grande: pescar, navegar en balsa, recoger caracolas... Y, claro, está el trueque.


REGALO
EXCLUSIVO
GAME
Llévate un
exclusivo
llavero.
*Promoción
limitada
a 2.000
unidades.

Las mazmorras están perfectamente diseñadas y nos obligan a ser creativos a la hora de usar los objetos. Te atascarás.

LO MEJOR

El diseño de las mazmorras. Su precioso apartado gráfico te sumerge de lleno en su divertido desarrollo, plagado de sorpresas y elementos únicos en la saga. Es agradable de jugar.

LO PEOR

Algún tirón puntual. En modo portátil, se aprecia el borde de algunas texturas (nada importante). Que no tenga quince mazmorras más e igual de inspiradas. El salto no va fino.

Aunque el mundo no es muy grande, consultaréis el mapa más de una vez para buscar el modo de llegar a esa zona nueva que, adivináis, está ahí...





El combate es en tiempo real y, aunque hay enemigos que requieren alguna estrategia específica para derrotarlos, siempre es asequible.



Como en el original, no faltan ni las fases 2D de scroll lateral ni la presencia de personajes y enemigos de otras sagas nintenderas.



Ya no avanzamos pantalla a pantalla como en el juego original: ahora, es más fluido y el mapa se abre al asomarnos a nuevas localizaciones.

» se planteó y añade un plus a la exploración. No en vano, el mapa no es muy grande, sobre todo para los estándares actuales. Eso sí, está lleno de vericuetos, caminos ocultos y trampas que nos hacen dar más de una vuelta buscando una aldea, una bahía o, especialmente, el emplazamiento de alguna mazmorra. Y eso que, a veces, acertamos a verlos en el borde de la pantalla... Aunque podemos tener la sensación de movernos por un mundo abierto, pronto nos damos cuenta de que no es así, ya que hay zonas limitadas por obstáculos que nos impiden avanzar. Los expertos en la saga tendrán claro enseguida que hay un objeto que nos falta: el gancho parar sortear un abismo, el anillo para levantar piedras, la pluma para saltar... En ocasiones, incluso teniendo el objeto pertinente, nos tocará pensar en cómo utilizarlo bien. Cada objeto nuevo que se une a nuestro inventario abre nuevas posibilidades en el mapa y nos incita a explorar un poco más, a volver a por aquel contenedor de corazón que antes no pudimos coger, a conseguir más rupias para comprar el arco... Recorrer Koholint es una delicia. Nos aguardan Mabe, la Aldea Animal, un cementerio, el Bosque Misterioso, un castillo, un tórrido desierto, playas, pasajes montañosos... Cada zona tiene su estética y sus enemigos característicos

HE DISFRUTADO CON ESTE REMAKE COMO HACÍA AÑOS: LA SONRISA NO SE ME HA CAÍDO DE LA BOCA EN TODA LA PARTIDA

MUY PARECIDO, PERO NO IGUAL

Este remake es absolutamente fiel con el juego original en cuanto a su historia, la construcción de su mapeado y las increíblemente bien construidas mazmorras. Sólo han hecho falta pequeños ajustes para que veintiséis años no sean nada.



Nuevo apartado gráfico. El nuevo estilo lo convierte en uno de los juegos más bonitos de Switch. Parece una maqueta llena de figuras que podemos coger con la mano. Además, se ha eliminado la transición pantalla a pantalla del original de Game Boy.



Panel de mazmorras. Nos permite unir salas de las mazmorras que hayamos completado y ofrece desafíos (crear mazmorras con "x" puertas, con forma de flor...). Completarlos otorga jugosas recompensas. Es limitado, pero interesante.



El poder del mapa. El mapa está más detallado, permite hacer zoom y se ha añadido la posibilidad de marcar lugares u objetos. También hay una opción, Cuaderno de viaje, donde podemos consultar las conversaciones relevantes y otros detalles.



Un poquito de por favor. No es un juego difícil, pero tiene algunas de las mazmorras mejor diseñadas de la serie, que pueden ponernos en más de un aprieto. Se han incluido más pistas para que sea más asequible, aunque no os confiéis demasiado.



Inventario. Se ha adaptado al mando de Switch y a los estándares modernos. Ahora, podemos asignar los botones X e Y a un objeto, mientras B es para la espada y los gatillos para el escudo y las Botas de Pegaso. Resulta mucho más cómodo.



Para amantes del reto. Si las peleas te parecen un paseo, siempre puedes elegir la dificultad Héroe desde el principio (lo normal es que esté disponible en la segunda vuelta). Ya sabes: más daño, menos corazones. Por suerte, tiene autoguardado.

Por **Sonia Herranz** @soniaherranzz



OPINIÓN

Sigue siendo una mágica aventura que deberían disfrutar todos los amantes de la saga. La calidad del juego original era tal que, un cuarto de siglo después, sigue siendo igual de divertido. Sólo ha necesitado un lavado de cara y pequeños ajustes para convertirse en uno de los mejores juegos del catálogo de Switch.

93

(y de sobra conocidos y reconocibles). No es difícil eliminarlos: la diversión no está en combatir, sino en descubrir.

La magia de una mazmorra

Todos esos objetos imprescindibles para avanzar se esconden en las mazmorras. Para superar las nueve que hay (cada una con una mecánica única), tendremos que solucionar puzles, sortear trampas, darle al coco para conseguir llaves y enfrentarnos a todo tipo de enemigos, abriendo por el camino los clásicos cofres con el mapa, la brújula, la llave maestra, esas aletas que estabas desesperado por conseguir... Todo, para terminar enfrentándonos a jefes finales que nos obligarán a usar las nuevas habilidades adquiridas. El ingenio vuelve a ser más importante que la habilidad, y estas mazmorras son de las más ingeniosas de la saga.

Y, hablando de mazmorras, una de las novedades más importantes es la posibilidad de crear laberintos propios con el Panel de Mazmorras. Además, es compatible con los amiibo de la serie *Zelda* y, al usarlos, desbloqueamos salas adicionales. También podemos grabar nuestras mazmorras en el amiibo y llevarlas a la Switch de un amigo. No se pueden compartir de otro modo...

El juego calca la aventura original, y sólo se le han incluido detalles que lo acerquen a la jugabilidad de hoy día. Los más obvios son el colorista y detallado apartado gráfico y la reimaginación orquestal de la banda sonora. Pero hay cambios que sí afectan, para bien, a la jugabilidad, como la gestión del inventario (más cómodo con más botones) o un mapa con más información. Hay más detalles, pero es mejor que los descubráis vosotros. Lo que de verdad importa es que, si ya habíais jugado a *Link's Awakening*, todo os parecerá que está donde debe estar y, si es la primera vez que jugáis, no sentiréis que el juego sea "viejo", ya que la jugabilidad se siente muy fresca y agradable.

Media vida después...

Un cuarto de siglo después, *Link's Awakening* sigue siendo una aventura mágica, que se deja jugar suavemente, que te arrastra en sus sencillas y adictivas mecánicas y que siempre, incluso cuando te sientes perdido, te da la oportunidad de seguir jugando, ya sea para buscar unas caracolas, abrir un cofre olvidado o irte de pesca. No lo podemos comparar con otras épicas aventuras de Link, ni con la enormidad de *Breath of the Wild*, pero, quizá por eso, se deja jugar de una manera más amable, apta para todo tipo de jugadores. Para mí, ha sido un dulce viaje empapado de nostalgia. Si lo disfrutasteis en Game Boy, vais a sentir buen rollo durante toda la partida. Si no, dejaos seducir por la ilusión, porque esta aventura es un sueño, y los sueños, sueños son.



Borderlands 3

BUSCACÁMARAS DE LA GALAXIA

VERSIÓN ANALIZADA
PC

GÉNERO
Shooter

DESARROLLADOR
Gearbox Software

DISTRIBUIDOR
2K Games

JUGADORES
1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95€
Digital: 69,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



Gearbox vuelve por todo lo alto con la entrega más gigantesca de la saga de tiroteo y "botineo" por excelencia. Ahora con más armas, más misiones, más planetas y más... chascarrillos de Claptrap.

Parece mentira, pero han pasado siete años desde *Borderlands 2*. Por el camino, hemos tenido una pre-secuela, un spin-off en forma de aventura gráfica, una colección muy guapa y toda una legión de juegos que han replicado la fórmula (con mayor o menor acierto) hasta dar vida a un nuevo subgénero: el "looter shooter" o, como prefiere llamarlo nuestro compañero Rafael Aznar, "shooter botinero". Puede que *Borderlands* no inventase esta adictiva mezcla de disparos en primera persona, elementos de RPG y obtención constante de botín, pero fue el juego que definió el género, y el que han tomado como base grandes referentes como *Destiny* y *The Division*.

Epopeya interplanetaria

Gearbox ha cogido una fórmula que funcionaba y la ha perfeccionado. La base sigue siendo la misma de siempre: cuatro buscacámaras, disparos en primera persona, toneladas de botín, subidas de nivel, habilidades, conducción... Pero, ahora, todo es más grande y mejor. Hay centenares de pequeños cambios orientados a ahorrar tiempo. Ahora, es posible rellenar las reservas de munición en máquinas expendedoras con pulsar un botón o conocer el valor global de un arma gracias a un dato numérico. A esto hay que sumar detalles como poder cambiar la misión activa en cualquier momento pulsando en la cruceta o irnos mientras un NPC da su discurso y que la charleta continúe por radio. Gearbox sabe que la persona que juega a *Borderlands 3* no quiere quedarse más de 30 segundos parada en el mismo punto. Pero tampoco se olvida de quienes quieren profundidad. Para ellos, la variedad de armas, opciones de personalización, estadísticas y árboles de habilidades ha aumentado considerablemente. Si queréis pasaros horas en el menú comparando las diferencias entre un arma de la marca Maliwan y otra de Hyperion, podéis. Y, si queréis correr y disparar sin preocuparos demasiado, también. *Borderlands 3* está muy bien pensado, y se adapta sin problemas a todos los gustos.

Además de cambios pequeños, hay uno enorme: ahora, la aventura abarca varios planetas. La historia empieza en el desértico y familiar Pandora, pero, tras unas horas, embarcamos en la nave Sanctuary para dar comienzo a una epopeya interplanetaria.

Cada planeta se compone de varias secciones de tamaño considerable conectadas entre sí. Por su estructura, encajan mejor dentro del concepto clásico de nivel que en el de mundo abierto, algo que es un puntazo: algunas secciones son más contenidas y están diseñadas para los tiroteos, mientras que otras tienen una estructura muy ingeniosa, con infinidad de caminos, alturas y bifurcaciones, para dar la sensación de estar en un pequeño mundo abierto. Además, con la inclusión de un nuevo movimiento para agarrarnos a salientes, los escenarios »

LA SAGA DE "BOTINEO" REGRESA CON MÁS ARMAS, MÁS PLANETAS Y MÁS... CHASCARRILLOS DE CLAPTRAP



Muchos de los elementos característicos de la saga se mantienen en esta tercera entrega, desde su genial cooperativo al humor, el estilo gráfico, los vehículos...



La aventura comienza en Pandora, pero pronto nos encontraremos recorriendo la galaxia y cumpliendo misiones en distintos planetas. Como siempre, ojo al nivel...

■ *Borderlands 3* es espectacular y tiene un diseño que entra por los ojos, pero, además, es divertido, es largo y está lleno de sorpresas.

LO MEJOR

La enorme cantidad de armas y lo bien que sienta disparar con todas ellas. El bucle de juego es puro vicio. No tiene rival en cuanto a contenido. Derrocha humor y carisma.

LO PEOR

Presenta algunos picos puntuales de dificultad. Aunque ha mejorado, la historia sigue sin ser su punto fuerte y los cuatro héroes no tienen el mismo carisma que los alocados villanos.

■ Hay cientos de desafíos opcionales, como matar a veinte enemigos con escopeta, así que continuamente estamos recibiendo recompensas.





■ La única pega es que nos hemos topado con algunos picos de dificultad repentinos (conocidos como jefes), pese a llevar el nivel recomendado.



■ Los siameses Calypso, los nuevos malos, retransmiten sus villanías a través de la red. Son un par de youtubers tóxicos con mucho carisma.



■ Que se desarrolle en distintos planetas aporta variedad. Destaca Promethea, por lo rompedor que resulta respecto a anteriores *Borderlands*.

» han ganado en verticalidad. Es cierto que algunas secciones están más trabajadas que otras, pero el nivel general es muy bueno y, sobre todo, inabarcable: cuando pensamos que ya hemos visto todo lo que un planeta tiene que ofrecer, una nueva misión nos llevará a otra localización, y otra... Son mucho más grandes de lo que aparentan.

Tirotea y botinea

El secreto de un buen "looter shooter" es disparar y conseguir botín. Constantemente. Y, en *Borderlands 3*, ambas partes están realizadas de forma ejemplar. El gunplay es lo que más ha mejorado, claramente influido por *Destiny*, y existe una satisfacción difícil de explicar cada vez que se aprieta el gatillo. Es una combinación entre el manejo, la vibración del mando, la forma en que las balas impactan sobre los enemigos... Incluso da gusto ver las animaciones de recarga. Pura magia. Y lo más increíble es haber logrado esto con todas las armas. El tráiler inicial presumía de que el juego contaba con "cerca de mil millones de armas" y empezamos a creer que no mentían. La cantidad de tipos diferentes que hemos visto deja en pañales a cualquier otro juego: las hay con dardos rastreadores, con escudo, que disparan música... Y nuestras favoritas: armas que, una vez

DISPARAR, CONSEGUIR BOTÍN Y SEGUIR DISPARANDO: EL BUCLE FUNCIONA COMO UN RELOJ DURANTE MÁS DE 40 HORAS

NOVEDADES DE TODO TIPO

Han pasado siete años desde el lanzamiento de Borderlands 2, por lo que el juego necesitaba algunos ajustes, tanto en su desarrollo como en su jugabilidad. Aquí van algunas de las mejoras más importantes, aunque hay docenas de detalles más.



Planetas. Una de las principales novedades del juego es que ya no estamos limitados a Pandora (o su luna). Ahora, también podemos viajar por toda la galaxia y visitar un buen puñado de planetas que aportan variedad, tanto visual como jugable.



Más allá de la aventura. Una vez que completemos la trama principal, accederemos a los rangos de Guardián y también se desbloquea el modo Campos de prueba, además de tres modos de dificultad Caos que introducen elementos aleatorios.



Nuevos movimientos. También hay mejoras menos evidentes, como algunas habilidades que ya era hora de introducir. Nuestro personaje puede agarrarse a salientes y deslizarse mientras corre, lo que aumenta las posibilidades al combatir.



Nueva manera de cooperar. El cooperativo para cuatro jugadores sigue siendo clave en la aventura, y aquí se han introducido mejoras. Ahora, podemos activar un modo no competitivo, que equilibra el daño que hacemos y no nos obliga a pelear por el botín.



Valor de los objetos. Puedes tirarte media hora comparando las estadísticas de las distintas armas... Pero, si prefieres ir al grano, ahora las armas muestran un valor numérico que te permite elegir la más potente de un solo vistazo, sin marear la perdiz.

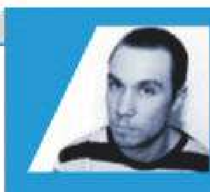


Nuevos personajes. Vamos a reencontrarnos con los anteriores buscacámaras y veremos cómo han cambiado y crecido, pero, ahora, los protagonistas son Zane, Amara, Moze y FL4K. Cada uno tiene habilidades propias y su jugabilidad es diferente.

descargadas, se lanzan y actúan como torretas en miniatura o bombas buscadoras. Cuesta cansarse de disparar,

Si hablamos del "botineo", *Borderlands 3* lo ejecuta de lujo, recompensando al jugador constantemente. Y la recompensa es más botín. Esto logra que la sensación de estar progresando y mejorando no cese nunca. Disparar, conseguir botín y seguir disparando: es un bucle que funciona como un reloj, y que no tiene fin en las más de 40 horas que puede durar la historia, sin contar con coleccionables de todo tipo y un buen porrón de misiones secundarias, que destacan por su variedad y por las locuras que nos llevan a realizar.

Y, tras terminar, accedemos al Rango de Guardián (evolución del rango de Cabronazo de entregas previas) y podemos afinar aún más la personalización del buscacámaras, así como acceder a tres nuevos niveles de dificultad Caos o al modo Campo de Pruebas. Y eso



OPINIÓN

Gearbox ha cogido la fórmula *Borderlands* y la ha mejorado hasta lograr el "looter-shooter" definitivo. Completísimo, cuidadísimo, larguísimo y divertidísimo; *Borderlands 3* es botín legendario que, además de gozarse de lujo en solitario, es un excelente modo de echarse unas risas cooperando con amigos.

94

Por **Álvaro Alonso** @alvaroalone_so

sin mencionar que todo esto, muy recomendable en solitario, gana enteros cuando se juega en cooperativo...

La técnica de la cámara

Se ha vuelto a apostar por el cel shading, que luce mejor que nunca. Además, que la aventura se desarrolle en varios planetas implica una gran variedad visual. Pero lo que se lleva la palma es el transgresor estilo artístico, a medio camino entre el wéstern espacial y el postapocalipsis punk de "Mad Max". Los artistas de Gearbox han tirado la casa por la ventana, poniendo ante nuestros ojos escenarios, armas y personajes que derrochan carisma y color.

Hemos jugado con la versión de PC, por lo que contábamos con una gran cantidad de ajustes gráficos y 60 fps constantes. En el caso de las consolas, la cifra se reduce a 30 fps para mantener la calidad de imagen. La banda sonora es cumplidora, pero lo mejor es que nos llega doblado al castellano, con una gran labor de localización: como se trata de un juego caracterizado por sus chistes, palabrotas y estilo gamberro, se ha apostado por una jerga actual, plagada de expresiones típicas de redes sociales e incluso algún que otro meme. El resultado es desternillante. Todo esto se puede resumir en una frase, muy apropiada dentro de este universo: *Borderlands 3* es un puto vicio.

VUESTRA OPINIÓN

@DCZ_SHOTZ

"He estado jugando durante tres horas y media y ya sé que es el mejor juego que he jugado en bastante tiempo."

WEB @antlonov

"Me está encantado, y me estoy metiendo tales viciadas que llevo casi tres días sin dormir. Ya me gustaron los anteriores, pero éste se lleva la palma."

Tendremos la sensación de estar viendo un partido por la tele, pero, además de ofrecer juego bonito, *PES 2020* se juega de lujo.



eFootball PES 2020

JUEGA AL FÚTBOL, PERO NO MIRES CON QUIÉN

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Deportivo

DESARROLLADOR
PES Team

DISTRIBUIDOR
Konami

JUGADORES 1-22

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,95 €
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

La saga *Pro Evolution Soccer* llega fiel a su cita anual, con una edición fortísima que continúa la buena tendencia de los últimos años. Si ha cambiado de nombre, no es por revolucionar su estilo de juego, sino por sus modos y opciones enfocados a los eSports.

La simulación en sí, es decir, el control, el comportamiento del balón y las sensaciones que tenemos en el campo, sigue siendo lo mejor del juego. Y la edición de este año apuesta por dos elementos muy importantes: la inteligencia artificial de compañeros y rivales (cada vez más dinámica y menos previsible) y el regate. Tenemos nuevas posibilidades para salir con el balón controlado en espacios cortos. Con el joystick derecho, podemos realizar, de manera intuitiva, regates "en una baldosa", pero también contamos con nuevos movimientos más complicados de ejecutar, pero que nos permiten disfrutar de auténticas virguerías. En cuanto a la IA, se nota que los jugadores controlados por la CPU muestran distintos niveles de iniciativa y creatividad. Se ha introducido un nuevo parámetro en cada futbolista, la inspiración, que determina el modo en que se adaptan al juego de sus compañeros y les dota de personalidad.

Nuevos modos de juego

Además de los partidos y amistosos, las ligas online y los modos tradicionales, volvemos a encontrarnos con MyClub, para llevar a nuestro modesto equipo hasta la gloria, compitiendo contra otros jugadores. Es, sin duda, la estrella del online. Al margen de los partidos, introduce opciones tácticas y un sistema de ojeadores y representantes para los fichajes. Nuestra experiencia jugando online ha sido buena, sin apenas lag, aunque hemos sufrido problemas para encontrar partidas.

En cuanto a la Liga Master, estrella del offline, apreciamos el esfuerzo por darle más profundidad, con la inclusión de nuevos entrenadores, secuencias de vídeo y diálogos interactivos, aunque no consigue el tono dramático que esperábamos. Con todo, la combi-

CAPTA COMO NADIE LA EXPERIENCIA DE JUGAR AL FÚTBOL: EN EL CAMPO, ES IMBATIBLE; EN CUANTO A OPCIONES...

LO MEJOR

La jugabilidad, la sensación de control sobre la pelota, el realismo en general de los partidos y su ritmo. La mejorada inteligencia artificial y las novedades introducidas en la Liga Master.

LO PEOR

Como de costumbre, la ausencia de muchas licencias: ¿qué es eso de jugar con el Madrid Rosas RB? Se echan en falta más opciones y modos. Los comentarios deberían revisarse.

El nuevo sistema de regates y pases es muy satisfactorio. Iniesta ha colaborado para introducir el "golpeo cambiado".





La cámara de tipo estadio es calcada a la de una retransmisión televisiva, con un sutil zoom sobre el balón cuando nos acercamos a puerta.



El parecido de las plantillas de los clubes que han colaborado con Konami es sensacional, pero el resto, no tanto.

nación de elementos de mánager, los partidos y un sistema de fichajes más "justo" lo convierten en un modo muy entretenido, capaz de engancharnos.

El nuevo modo MatchDay funciona a través de eventos semanales. Son partidos que selecciona el propio juego, y que podemos repetir todas las veces que queramos, jugando contra usuarios de todos los niveles. Al final de la semana, el juego selecciona al usuario que representará a cada uno de los equipos. Y todo el mundo podrá presenciar la retransmisión de esa "final", como si fuese un evento de eSports. Es una curiosidad que sirve como puerta de entrada a los eSports, pero, al menos en los primeros eventos, no nos ha parecido que ofreciera demasiada rivalidad ni el suficiente interés como para ver la retransmisión del partido. Suponemos que dependerá de los enfrentamientos propuestos cada semana.



OPINIÓN

Dentro del terreno de juego, es imbatible. Konami ha conseguido mejorar el estupendo nivel de simulación de las últimas entregas, y tanto el control de los jugadores como la IA de compañeros y rivales nos han convencido. Lástima que aún se quede corto en opciones, modos adicionales y licencias.

87

Por **David Martínez** @DMHobby

Por último, Ser una leyenda trata de seguir la trayectoria de un jugador, desde que lo creamos hasta que se convierte en una estrella, jugando con una cámara mucho más cercana y controlando sólo a nuestro hombre. Aunque es interesante, le falta profundidad.

El mercado de fichajes

Las licencias siempre han sido uno de los puntos flacos de la saga, pero, este año, la afición tiene motivos para celebrar. No están todos los equipos que nos gustaría, pero se han firmado acuerdos de colaboración exclusivos con algunos de los mejores clubes (Barça, Manchester United, Juventus, Bayern, Arsenal, Milan...), y están las ligas de Italia, Francia, Brasil o Argentina, junto a otras menores. Para actualizar el resto de equipos, hay que recurrir a la comunidad y usar los "options files", es decir, actualizaciones manuales realizadas por los usuarios. Por lo menos, aunque juguemos con el Madrid Rosas RB, sus jugadores sí son los del Real Madrid, tanto el aspecto como el nombre. Aparte, hay jugadores legendarios para MyClub, como Maradona, Romario, Beckham o Ronaldinho, y se ofrecerá en el futuro un DLC de la Eurocopa 2020 (de momento, el juego ya cuenta con 102 selecciones de serie).

Viéndolo en movimiento, parece una retransmisión de un partido real, y las animaciones y la recreación de los estadios son brillantes. La música es variada y el ambiente de los estadios está bien recreado, aunque los comentarios de Carlos Martínez y Julio Maldonado son muy flojos. En resumen, pese a que las licencias y los modos son aún su talón de Aquiles, Konami ha presentado una plantilla reforzada y muy talentosa en el frente de ataque (la simulación), que es donde se dirimen los partidos.



Platinum Games imprime a sus obras un toque muy personal, y *Astral Chain* no es una excepción: nos encontramos con un juego desbordante de acción y muy original.

Astral Chain

LA MEJOR ACCIÓN NO ES UNA QUIMERA

VERSIÓN ANALIZADA Switch
GÉNERO Aventura
DESARROLLADOR Platinum Games
DISTRIBUIDOR Nintendo
JUGADORES 1-2
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Inglés
FORMATO / PRECIO Físico: 59,95€ Digital: 59,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 16

Si algo caracteriza a Platinum, es que no teme imprimirle a su obras (*Bayonetta*, *Vanquish*, *Metal Gear Rising*) un estilo muy personal, aunque eso la aleje de ventas millonarias. *Astral Chain* no es una excepción, lo que nos garantiza que estamos ante un juego, como poco, interesante.

El argumento de esta aventura de acción con tintes de RPG resulta bastante enrevesado. En un futuro lejano, los últimos humanos se han refugiado en El Arca, huyendo del acoso de unas criaturas invisibles de otra dimensión, las quimeras. Sólo pueden verlas los Neuron, una fuerza especial de la policía que equipa un arma muy especial: las legiones, quimeras "domesticadas". Podemos equipar a cinco legiones, que nos ayudan en combate con habilidades especiales. Pues bien, el juego comienza cuando nos unimos a Neuron, y nos espera una historia cargada de giros de guión, personajes un poco fuera de lugar y un sentido filosófico enmascarado tras los combates. Se nota la libertad creativa del equipo en cada aspecto del juego.

Combates y exploración

El desarrollo se sustenta sobre tres pilares: combate, exploración e investigación policial. Los combates, que están perfectamente equilibrados y tienen un ritmo endiablado, se basan en la combinación de nuestros ataques y los de las legiones. Atacan de manera automática, pero podemos darles órdenes para que ejecuten movimientos especiales o realizar ataques conjuntos. El control de dos personajes a la vez requiere algo de práctica, pero la curva de aprendizaje es una delicia, y, cuando dominamos las técnicas básicas, los combates son puro espectáculo. Además, la cadena astral que nos une con la legión se puede utilizar como arma o para propulsarnos, lo que añade aún más profundidad a la lucha. A esto ayuda también una buena selección de enemigos, que nos obligan a cambiar de estrategia constantemente (mención especial para los jefes finales). Nada de aporrear botones.

UN JUEGO BRILLANTE QUE, AUNQUE NO PARECE DISEÑADO PARA TODOS LOS PÚBLICOS, NOS HA ENCANTADO

LO MEJOR

El ritmo de los combates y su profundidad. El diseño de las quimeras y el apartado artístico en general. Además, está cargado de "huevos de pascua" y el guión está repleto de giros.

LO PEOR

La repetición de algunos escenarios y una experiencia multijugador (local) que no es tan completa, ya que parte de la gracia del combate radica en manejar a los dos personajes a la vez.

Los combates son casi un videoclip y combinan un montón de efectos con animaciones sólidas y un genial diseño de criaturas.





También hay hueco para el sigilo y la investigación, aunque son momentos menos emocionantes que los de los trepidantes combates.



Nuestro catálogo de ataques crece a medida que subimos de nivel (cada legión puede aprender habilidades y tiene un árbol de bonificaciones que desbloquear).

Por **David Martínez** @DMHobby

En cuanto a las fases de exploración, se alternan niveles en el Arca con otros en el plano astral. Los primeros están llenos de misiones secundarias y tienen algunas fases de sigilo y mayor carga argumental. Pero nos ha gustado mucho más el diseño de los niveles astrales, llenos de puzles estructurales que se superan con la ayuda de las legiones y sus distintas habilidades.

El ritmo de la investigación es mucho más pausado: preguntamos a testigos, investigamos huellas y recabamos información. Es quizá el aspecto menos refinado de toda la aventura, pero sirve para bajar un poco el ritmo.

El componente de RPG está en la progresión del personaje: podemos mejorar el legatus (el dispositivo para retener a las legiones) y las armas. También podemos cambiar nuestro aspecto con los objetos que recogemos o mejorar las legiones. El juego dura alrededor de quince horas, pero podremos repetir niveles con nuevas legiones para encontrar todos los secretos y afrontar otros retos. La cantidad de logros y coleccionables que nos espera casi duplica la duración original. Y siempre quedará el multijugador local (cada uno con un Joy-Con), en el que un jugador controla al agente y el otro, a la legión.

Pensado para Switch

Se nota que es un juego desarrollado desde el principio para Switch, porque está perfectamente optimizado y consigue impresionarnos, especialmente por la labor artística. Los modelos de personajes, las quimeras y los escenarios son sencillos, pero las texturas planas que caracterizan a los juegos en cel shading se han retocado con fuentes de iluminación adicionales, con líneas más contrastadas y con "shaders", de modo que consiguen destacar enormemente.

El uso de la cámara también es muy inteligente, y los combates adquieren un ritmo de videoclip que nos deja clavados a nuestro asiento. Eso sí, se disfruta más en modo TV y con el mando Pro, dados el nivel de detalle de algunos modelos y la velocidad a la que transcurre. En definitiva, un juego brillante que, aunque no parece diseñado para todos los públicos, nos ha encantado.

OPINIÓN

Una estupenda aventura de acción que refleja las virtudes de Platinum: brillante dirección artística, combate profundo y espectacular, giros de guión, sentido del humor y ritmo de videoclip. Un exclusivo brillante para Nintendo Switch, que recupera mucho de lo que nos atrapó en *NieR Automata.*

93

VUESTRA OPINIÓN

WEB Mask DeMasque

"El multi local para mí es muy importante, pero, además, es un juegazo sólido y lleno de ritmo, que es lo que le pedíamos. Otra vez lo vuelve a hacer Platinum."

WEB Voyevodus01

"Le tengo ganas. Soy muy de Platinum de siempre... pero tampoco son Rockstar y no convierten en oro lo que tocan. Me he comido unas buenas mierdas de Platinum también."



FIFA 20 ofrece contenido y modos de juego para aburrir, y son tan variados que satisfarán a todo tipo de jugadores, busquen lo que busquen.

FIFA 20

"VOLTA" DE TUERCA PARA EL FÚTBOL MÁS COMPLETO

VERSIÓN ANALIZADA PS4

GÉNERO Deportivo

DESARROLLADOR EA Sports Vancouver

DISTRIBUIDOR Electronic Arts

JUGADORES 1-22

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES Castellano

FORMATO / PRECIO Físico: 69,95€ Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO 3

Este año, los amantes del fútbol no os equivocaréis, elijáis el juego que elijáis. Si *eFootball PES 2020* ha mejorado su propuesta con cambios en el ritmo de juego que lo hacen ideal para disfrutar en Liga Master, *FIFA 20* ha ajustado todas sus líneas para ofrecernos una propuesta irresistible, con partidos más intensos y realistas y opciones muy, pero que muy llamativas.

La principal es Volta, que sustituye a El Camino. Nuestro protagonista va creciendo en una historia con narrativa y, en los partidos, podemos elegir si controlarlo sólo a él o a todo el equipo. Pero lo mejor es que Volta es casi un *FIFA Street*. Tiene un modo de cinco contra cinco, con reglas de fútbol sala, pero también otros de tres contra tres y cuatro contra cuatro. Podemos jugar en plan "serio" o fliparnos y hacer locuras. Eso sí, la jugabilidad es idéntica a la de *FIFA 20*, por lo que no hay regates imposibles, malabarismos o tiros supersónicos, pero podemos utilizar la calidad individual de algunos jugadores para hacer virguerías por doquier. Volta nos permite jugar como queramos, y lo mejor es que su profundidad hace que sea casi un juego en sí mismo. Además de la historia, ofrece liga, partido rápido y un modo Mundo que nos lleva de tour por diferentes países.

Muchas más "voltas" que dar

Aunque Volta podría justificar por sí mismo la compra del juego, hay más. Mucho más. A las muchas licencias, se les suman modos para todo tipo de jugadores: carreras largas offline, torneos concretos (como la Champions, ligas y diferentes copas), el mundial femenino (en el que no está España), pachangas cambiando las reglas... Además, tenemos Carrera, el modo estrella offline, donde podemos elegir entre ser un mánager y controlar cada aspecto del club y jugar los partidos, o ser un jugador que empieza su carrera de cero. Además, contamos con los modos online, con temporadas y Clubes Pro como estandartes. Hay contenido de sobra para disfrutar muchos meses. Y, si todo esto os da igual, vuelve FUT.

NOS DEJA MÁS CONTROL Y LA FÍSICA DEL BALÓN ES MEJOR, LO CUAL PROPICIA ENCUENTROS MÁS VIBRANTES

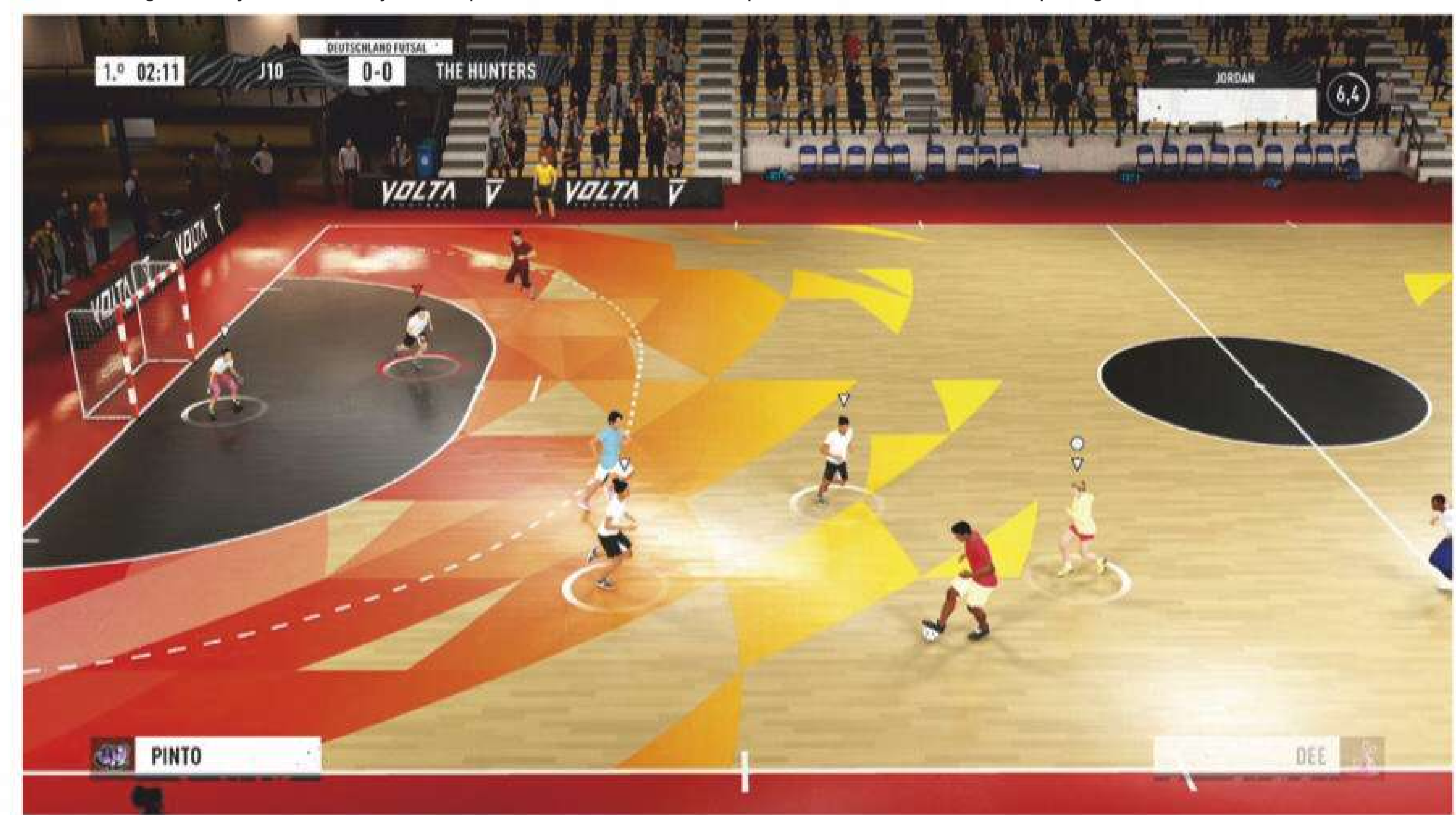
LO MEJOR

Volta es brillante y muy divertido: casi podría ser un juego independiente. La renovada física del balón y los controles más profundos. Un ritmo más pausado (en los modos que no son FUT).

LO PEOR

Algunos fallos gráficos. Siguen sin atinar con el sistema de lanzamiento de faltas. Las microtransacciones, aunque este año nos "empujan" algo menos a comprar y están muy localizadas.

Volta es el gran fichaje de este año, y tiene la profundidad necesaria como para mantenernos mucho tiempo enganchados.





Es un juego vistoso que cumple en lo más importante, pero que demuestra que Frostbite no es el motor ideal para cualquier tipo de juego.



El modo FUT se ha visto beneficiado con algunas mejoras que lo hacen más ágil y reducen las esperas.



OPINIÓN

FIFA 20 ofrece más de lo mismo: muchísimos modos de juego, licencias y un FUT que será protagonista los próximos meses, pero también un modo Volta que sorprende y que podría tomarse como un juego independiente. Los amantes del fútbol tenemos dos juegazos de altura para disfrutar este año.

88

Por Alejandro Alcolea @Lherot

La mecánica es la de siempre: comprar (con moneda real o virtual) sobres de jugadores. Podemos jugar partidos offline y online, y debemos controlar todos los aspectos del club, desde la química entre jugadores hasta el tiempo de contrato. El control de la plantilla se ha simplificado con un menú radial sobre cada jugador que agiliza los insufribles tiempos de carga de otros años. Sin embargo, lo mejor es el nuevo sistema de objetivos por temporada, que ya no nos obliga a ser "esclavos" del FUT. Y hay nuevos partidos rápidos, ideados para jugar tanto online como en local (algo imposible en el FUT estándar).

Con el balón en los pies

EA ha vuelto a rediseñar la física del balón, y la culpa la tiene Volta, donde podemos jugar con las paredes. Estas físicas construidas para los rebotes se aprovechan para los choques de la bola con jugadores, para los lanzamientos al palo... Eso aporta realismo a unos partidos que ya no tienen tanto de corecalles. En cuanto al control, se han incorporado, al ya amplio repertorio de movimientos, algunos comandos que convierten a *FIFA 20* en un juego complicado de dominar. También se ha retocado el sistema de tiro, que ya no depende tanto de la posición del balón, o de si pulsamos tal o cual botón, como de si acertamos un mini QTE. Y ha mejorado la IA de compañeros y rivales, que se posicionan mejor, aunque a veces nos jueguen malas pasadas. Por otro lado, las faltas siguen siendo muy, muy difíciles de dominar. Los cambios pueden parecer pequeños, pero añaden profundidad y nos obligan a modificar nuestra manera de jugar. Se nos deja más control y la física del balón es mejor, lo que propiciará encuentros más vibrantes y, sobre todo, espectaculares cuando un equipo con jugones se ponga a mover la pelota. Y esto, tradicionalmente, era un partido ganado por *Pro Evolution Soccer*.

Como cada año, *FIFA* despliega una gran banda sonora y vuelve a contar con Paco González y Manolo Lama en los comentarios, menos en Volta, donde hay narradores locales. La recreación de los estadios y las reacciones del público son fantásticas, y las animaciones de los jugadores y la pelota, más realistas que nunca. Eso sí, no todos los rostros importantes se han tratado con el mismo mimo.

Aunque suene a lo de siempre, es el *FIFA* más completo, y un gran juego de fútbol, con opciones para todos los públicos. Si no te gusta FUT, no lo toques, pues con Volta vas a estar más que entretenido, y los partidos de once contra once son vibrantes. Los amantes del deporte rey estamos de enhorabuena.



A diferencia de otros juegos de Remedy, aquí podemos explorar con libertad, revisitar entornos usando nuevas habilidades, profundizar mucho en tareas secundarias...

Control

LA ACCIÓN MÁS DESCONTROLADA

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Aventura
DESARROLLADOR Remedy Entertainment
DISTRIBUIDOR 505 Games
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 59,95 € Digital: 59,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 16

Hay desarrolladoras que han ligado su nombre a temáticas concretas, como Remedy Entertainment, los creadores de aventuras paranormales como *Alan Wake* o *Quantum Break*, que repiten concepto con su nueva apuesta.

El juego nos pone en la piel de Jesse Faden, la nueva directora de la Oficina Federal de Control, un misterioso organismo que investiga sucesos inexplicables, lo que nos obliga a adentrarnos en las tripas del gigantesco edificio de la entidad para entender qué hay detrás del Hiss, un ente que parece provenir de otra dimensión y que corrompe tanto las estancias como a los humanos, convirtiéndolos en máquinas de matar. Pero Jesse parece ser inmune... A partir de ahí, arranca una historia pretendidamente críptica y llena de secretos. El desarrollo es en tercera persona y podemos explorar libremente, revisitar entornos con nuevas habilidades, profundizar en tareas secundarias... Podemos ir al grano si queremos, pero curiosear e ir a por otros desafíos nos puede reportar habilidades de lo más útiles, puesto que ayudan en uno de los puntos más interesantes del juego: los combates.

Combates paranormales

Jesse va adquiriendo diferentes habilidades paranormales, desde enviar ondas de choque a lanzar objetos con telequinesis o proyectarse hacia delante para esquivar... e, incluso, con el tiempo, volar. Tiene que combinar todo ello con el Arma de Servicio, una pistola que se transforma en revólver, escopeta o ametralladora. Eso sí, siempre usamos la Munición Astral y, cuando se gasta, hay que esperar unos segundos para que se recargue. Así, dosificar la Munición Astral y nuestras habilidades paranormales, que también se recargan con el tiempo, es la clave para superar duelos en los que nos enfrentamos a monstruosos seres voladores, soldados con lanzacohetes y toda clase de entes amorfos. Y nos interesa atacarlos, para así obtener orbes con los que recargar nuestra salud. Eso sí, siempre con cabeza, buscando cober-

ES UN JUEGO IRREGULAR, CON MOMENTOS REALMENTE ESPECIALES Y TAMBIÉN DEFECTOS INCOMPRENSIBLES

LO MEJOR

De lejos, el sistema de combate y disparo. Su forma de arriesgar en la narrativa y lo audiovisual ofrece algunos momentos memorables. Hay secuencias de acción que resultan inolvidables.

LO PEOR

El doblaje al castellano es realmente desafortunado. La exploración es innecesariamente confusa. Que no haya minimapa. Presenta algunos fallos puntuales, como personajes que se "congelan".

Control ofrece un sistema de progresión sencillo y claro que nos ayuda a mejorar el arma y los poderes paranormales de Jesse.





Es de agradecer el esfuerzo que supone doblar un videojuego al castellano, aunque, en este caso, los resultados han sido realmente malos.



Podemos agarrar y lanzar con nuestra telequinesis casi cualquier objeto de unos escenarios que se irán degradando poco a poco.

Por **Daniel Quesada** @Tycho_fan



OPINIÓN

Una aventura con algunos de los mejores elementos de Remedy y potencial para atrapar a jugones deseosos de lo paranormal, pero también arrastra defectos de bulto que pueden amedrentar a más de uno. Si te quedas con la historia y los matices más surrealistas de la trama, puede llegar a enamorarte.

78

turas, fintando y cambiando de posición. El resultado son unos combates frenéticos y satisfactorios, algo a lo que ayudan las explosiones y distorsiones, los escenarios que se van destruyendo y el propio ritmo de los tiroteos.

La exploración, sin embargo, es más irregular. Las estancias suelen ser bastante grandes, pero están conectadas por un entramado de pasillos, ascensores y escaleras realmente enrevesado. Podemos acceder a un mapa, pero aparece en tiempo real, cubre toda la pantalla y muestra todas las plantas a la vez, por lo que es realmente confuso entender dónde estamos y cómo llegar adonde queremos. Por suerte, es posible desbloquear zonas clave desde las que activar viajes rápidos. Pero ojo, porque esos puntos de control también tienen un doble filo: cuando morimos, volvemos al último punto de control que visitamos... y puede estar muy lejos. A pesar de estos problemas, la labor de ambientación es digna de mención.

Ambientación estilo Remedy

La misteriosa narración, la tétrica iluminación, los humanos inertes que flotan junto a los techos... Hay muchos momentos sugerentes, otros sobrecogedores y algunos tremendamente surrealistas, para bien. Recuerda a *Quantum Break*, gracias al uso constante de las distorsiones, los cambios imposibles en las paredes, las súbitas metamorfosis de los escenarios... Y todo, en entornos llenos de papeles que saltan por los aires, muebles y columnas que se destrozan poco a poco con nuestros disparos, partículas que saltan en las explosiones... Hay muchos detalles que, en conjunto, dan pie a secuencias de acción muy espectaculares. Lo hemos jugado en una PS4 Pro y es verdad que el frame rate no pasa de 30 fps (la versión de PC luce mucho mejor). A ello hay que unir fallos ocasionales, como que el mapa no muestre las habitaciones. Pero lo peor es un doblaje al castellano que suena bastante amateur y no está bien sincronizado. A veces, llega a sacarnos del juego. En su conjunto, *Control* es un juego irregular, con momentos realmente especiales y también defectos incomprensibles.

VUESTRA OPINIÓN

WEB Valmont_

"Pienso jugarlo con las voces en español. El doblaje es de lo más gamberro y anárquico que he escuchado desde finales los 80."

WEB shepard7

"Es interesante lo de que la exploración es muy confusa. Se ve que no hay un acuerdo en la comunidad: hay gente a la que le ha gustado mucho y otros a los que no les ha gustado nada. Remedy tiene que trabajar más este aspecto."

Los enemigos finales, tanto por diseño como por jugabilidad, junto con las impecables y grotescas escenas de vídeo, son de lo mejorcito del juego.









La cuidada y sombría estética, inspirada en la Semana Santa y las obras de Goya, y recreada con un bello pixel art, es la seña de identidad de *Blasphemous*.

Blasphemous

SERÍA UN SACRILEGIO NO PROBARLO

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
The Game Kitchen

DISTRIBUIDOR
Team17

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 24,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

Esta obra de los sevillanos The Game Kitchen no deja a nadie indiferente. Su tétrica estética, basada en la imaginería católica de la Semana Santa, y sus peculiares escenarios, desde camposantos a conventos o una leprosería, configuran un juego atípico y muy especial.

Estamos ante un metroidvania 2D con una endiablada dificultad que nos pone en la piel de El Penitente para recorrer, con la ayuda de la espada Mea Culpa, un mundo habitado por monstruos y compuesto por zonas interconectadas, cada una con su atmósfera y enemigos, que podemos recorrer con libertad... hasta que topamos con un obstáculo que sólo podremos sortear con una habilidad en concreto.

Es difícil expiar un pecado

Todo se basa en el plataformeo, la exploración y los combates. Eso sí, no se nos cuenta mucho y debemos ir poco a poco desentrañando las mecánicas para descubrir que tienen mucha más profundidad de la que parece. Hay ejecuciones de lo más gore, con el Fervor podemos usar ataques especiales, las Plegarias son objetos que nos permiten utilizar magia, las Lágrimas de Enmienda sirven para comprar nuevas habilidades... Y hay muchas más cosas que dotan de profundidad al desarrollo, desde salas especiales a decenas de objetos para recoger. Y, para rematar, hablamos de un juego muy difícil, en el que moriremos mucho... aunque no nos importará. *Blasphemous* tiene momentos que te desencajarán la mandíbula, como los combates contra sus grotescos enemigos finales. Es verdad que necesita un poco de pulimento (hay un parche en camino) y que, a veces, la exploración se hace un poco tediosa, pero es increíblemente atractivo, con un estilo y una estética muy cuidada y personal. A poco que te guste el género y te atraiga su estética, no te defraudará.



OPINIÓN

Una soberbia y difícil aventura que une con inteligencia ideas de los *Castlevania* menos lineales con las mecánicas de *Dark Souls* y que encuentra en la imaginería cristiana y las pinturas de Goya sus fuentes de inspiración artística.

83

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

Catherine: Full Body es un juego peculiar, pero engancha con su trama y la original mecánica de sus puzles de torres que debemos escalar.









Catherine: Full Body

CUADRILÁTERO AMOROSO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Puzle / Aventura

DESARROLLADOR
Atlus

DISTRIBUIDOR
Sega

JUGADORES
1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés / Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,95 €
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

F*ull Body* es la versión ampliada y mejorada de *Catherine*, un juego de puzles lanzado en Europa allá por 2012. Como en el original, la trama gira en torno a las dificultades de Vincent Brooks para decidirse entre su novia Katherine y la misteriosa Catherine, lo que le provoca unas extrañas pesadillas, en las que debe trepar por torres de cajas para salvarse. Para complicar más las cosas, en esta nueva versión, aparece otra chica más: la dulce Rin. Ahora, Vincent se ve obligado a lidiar con las tres chicas, además de con todas sus dudas con respecto al compromiso, el matrimonio, la infidelidad y la sombra de una vida adulta que todavía no se atreve a aceptar.

Como el día y la noche

Como el original, el juego se divide en dos partes bien diferenciadas: el día y la noche. Por el día, la trama avanza mediante magníficas escenas de vídeo, mientras nos vemos envueltos situaciones cotidianas: nos encontramos con C(K)atherine, visitamos el bar Spray Sheep para charlar con los amigos... También tendremos que interactuar con las chicas con nuestro móvil, mediante fotos, mensajes y llamadas. En función de cómo respondamos, la trama evolucionará en una dirección u otra, lo que nos conducirá a trece posibles finales.

Por las noches, aparecen los puzles en las pesadillas de Vincent. Son extraños sueños en los que debemos escalar torres compuestas por distintos bloques que se derrumban con el paso del tiempo. Los puzles, más basados en la habilidad que en el coco, son entretenidos y funcionan bien. Esta remasterización añade (además de una notable mejora gráfica) más puzles, niveles de dificultad, nuevos modos multijugador online y local... Sigue siendo un juego diferente y muy original, y una gran opción si te gusta probar cosas nuevas.



OPINIÓN

Una propuesta fresca y original que gustará tanto a los que jugaron en 2012, gracias a las mejoras estéticas y jugables, como a los nuevos jugadores que se atrevan a disfrutar de su particular estilo, porque sigue siendo un juego peculiar.

83


Por **Manuel Pérez** @ManvPerez



Dragon Quest XI S:

Ecos de un pasado perdido - Edición definitiva

EL ROL JAPONÉS MÁS CLÁSICO, AHORA MÁS COMPLETO

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Square Enix

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés / Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,95 €
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Hace ya un año, *Dragon Quest XI* nos dejó un sabor de boca sensacional en PS4 y PC, con su fascinante mundo, su épica aventura y su cautivadora experiencia de rol clásico. Ahora, es el turno de Switch, a través de una "edición definitiva" que añade numerosos contenidos y novedades.

La saga creada por Yuji Horii siempre ha sido la gran referencia del rol japonés por turnos más tradicional, y esta undécima entrega principal supo mantener ese espíritu clásico, pero llevado a una escala colosal. Cuando nuestro joven protagonista descubría que era la reencarnación del héroe legendario conocido como Luminario, iniciaba una mastodóntica aventura que le llevaba a una gran variedad de regiones y ciudades en el mundo de Erdrea, cada una con sus propias subtramas; y, por el camino, conocía a un variopinto elenco de personajes inolvidables, algunos de los cuales se le unían para luchar junto a él en las clásicas batallas por turnos contra todo tipo de monstruos. Esta versión para Switch recupera todo eso y suma una serie de novedades que redondean, aún más, lo que ya era un gran juego.

Pasión por el estilo retro

Para empezar, esta edición incorpora contenidos de la versión de 3DS, la cual salió sólo en Japón en su día, así que para nosotros son nuevos. Al igual que en la portátil de doble pantalla, ahora no sólo podemos jugar con el estilo gráfico moderno en 3D, sino que también tenemos la posibilidad de disfrutar toda la aventura en un 2D de lo más retro, que recuerda a los juegos de rol de la era de los 16 bits. En este sentido, es como tener dos juegos en uno, pues la experiencia es muy diferente dependiendo de si elegimos 3D o 2D. Por ejemplo, en 2D, los combates son aleatorios, mientras que, en 3D, los enemigos son visibles en pantalla y sólo luchamos si los tocamos.

La otra opción original de 3DS, y que aún no habíamos catado en Occidente, es la posibilidad de viajar al mundo de Horense, habitado por unos diminutos

ESTA VERSIÓN AÑADE CONTENIDOS QUE REDONDEAN AÚN MÁS UN JUEGO DE ROL QUE YA ERA EXTRAORDINARIO

LO MEJOR

Un juego que ya era maravilloso e inmenso ahora lo es aún más con nuevas historias y mundos, modo 2D, banda sonora sinfónica y la posibilidad de disfrutarlo en formato portátil.

LO PEOR

Gráficamente, no llega a ser tan vistoso como las versiones de PS4 y PC, pero se queda bastante cerca. En este sentido, es una adaptación con mucho mérito para una consola como es Switch.

Una vez más, el diseño de personajes y monstruos es obra de Akira Toriyama, creador de Dragon Ball.





El modo 2D presenta una jugabilidad aún más tradicional, y hay algunas diferencias a la hora de elegir los comandos en las batallas.



Al visitar mundos de anteriores entregas de *Dragon Quest*, conocemos a personajes que nos encomiendan misiones opcionales.

Por **Roberto Ruiz Anderson** @Roberto_JRA

seres conocidos como cronolinos. A través de este lugar, podemos acceder a mundos de las anteriores entregas de *Dragon Quest* para resolver diversos desaguisados en cada uno de ellos, lo cual es todo un puntazo para los fans de la saga. Estas misiones son opcionales y, aunque estéis jugando el resto de la aventura en 3D, visualizaréis Horense y los niveles de los viejos *Dragon Quest* en retro 2D. Para desbloquear dichos mundos, hay que encontrar a los cronolinos correspondientes, que se encuentran desperdigados en las localizaciones principales del juego.

El apartado sonoro también incluye dos importantes novedades, en este caso del todo inéditas. Por una parte, la estupenda banda sonora de Koichi Sugiyama suena ahora en versión sinfónica orquestal, de la misma manera que en el mítico *Dragon Quest VIII* de PS2, lo cual hace ganar muchos puntos a las melodías (aunque también es posible seleccionar la versión sintetizada de las otras versiones). Y, por otra parte, tenemos un nuevo doblaje japonés, pues, pese a la procedencia del juego, las versiones originales sólo contaban con voces en inglés. Ahora, podemos escoger entre ambos doblajes para acompañar los textos en castellano.

Una aventura inmensa

Y hay más. *Dragon Quest XI S* también añade nuevas subtramas que desarrollan mejor el trasfondo de los distintos personajes principales, que ya de por sí estaban muy bien definidos en el juego original. Y están todos los contenidos que ya conocíamos: un gran mundo que es un placer explorar, creación de armas y armaduras mediante la Forja Fantástica, combates por turnos muy tradicionales que incluyen espectaculares movimientos especiales a través del poder de la inspiración, minijuegos como las carreras de caballos... Da para más de 100 horas de juego.

El único aspecto en el que esta versión juega con cierta desventaja es el apartado técnico. Por muy bien que los desarrolladores hayan adaptado el juego a Switch, es evidente que, técnicamente, no puede ofrecer lo mismo que una PlayStation 4 o un PC. Y, si lo comparamos con esas versiones (con el modo 3D en mente, claro), hay que decir que las texturas, los colores y la iluminación están ligeramente menos definidos en este *Dragon Quest XI S*. Pero esto es normal, y, pese a ello, Square Enix ha hecho un excelente trabajo al optimizar el juego de manera que lo veamos casi tan bien como en las otras plataformas. Al final, esta versión sale ganando gracias a sus contenidos adicionales y a la posibilidad de disfrutarla en formato portátil.



OPINIÓN

Es, en esencia, el mismo juego que nos llegó hace un año para otras plataformas, pero sigue brillando y se mantiene fresco gracias a las novedades que presenta. Y, aunque gráficamente no alcanza el nivel de PS4 y PC (lo cual es lógico), se queda cerca y exprime bien el hardware de Switch.

95

La narrativa es absorbente y los QTE, la toma de decisiones y los minijuegos mantienen el nivel de tensión. ¿Llegarás al final con tus cinco personajes vivos?









The Dark Pictures Anthology: Man of Medan

EL TERROR TIENE MUCHAS CARAS, Y ÉSTA ES LA PRIMERA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Supermassive Games

DISTRIBUIDOR
Bandai Namco

JUGADORES
1-5

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 29,95 €
Digital: 29,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

Supermassive Games vuelve a la carga con *The Dark Pictures Anthology*, un megaproyecto que recopilará varios juegos cortos con historias independientes, pero un mismo enfoque: hacernos pasar miedo.

El primero es este *Man of Medan*, cuya historia se centra en cinco personajes que se topan con un barco abandonado, en el que empiezan a suceder cosas raras. El juego sigue un esquema similar al de *Until Dawn*: alternamos el control de los personajes para investigar en tercera persona, recoger objetos, mirar notas... En ciertos puntos, hay que tomar decisiones a contrarreloj y superar quick time events.

Una historia con muchos finales

Todas estas situaciones alteran la historia, que se va ramificando de tal forma que podemos llegar al final con los cinco personajes vivos, los cinco muertos o cualquier combinación intermedia. La trama nos ofrece no pocos sustos, pero, sobre todo, nos mantiene en tensión, ya que la vida de cada personaje se puede perder en cualquier momento. Además, sorprende con dos modos multijugador. Noche de pelis se juega en local y admite cinco jugadores: cada uno controla a un personaje, así que tenemos que pasarnos el mando. El online es para dos amigos y ambos terminamos manejando a todos los personajes en algún momento, siempre de dos en dos. Esto altera para bien la experiencia, porque nunca sabemos qué está viendo o decidiendo nuestro amigo y hay momentos en los que tenemos que acertar ambos para no perder. Las cuatro horas que dura la aventura (es muy rejugable) son mucho más satisfactorias así. La atmósfera está muy bien conseguida y el apartado técnico funciona, aunque presenta unos tirones visuales que pueden provocar errores durante los QTE. No pasa siempre, pero pide a gritos una actualización.



OPINIÓN

Una apuesta por el terror con un enfoque claro y efectivo, que únicamente se ve lastrada por varias aristas técnicas sin pulir. Se disfruta mucho más en multijugador, pero en solitario también engancha, gracias a su narrativa.

84

Por Daniel Quesada @Tycho_fan

■ **PLATAFORMAS** PS4 | Xbox One | Switch | PC



Final Fantasy VIII Remastered

UN CLÁSICO DEL J-RPG

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Square Enix

DISTRIBUIDOR
Square Enix

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

Final Fantasy VIII fue un juego valiente, que hizo las cosas de manera diferente, rompiendo con mucho de lo que se había visto en la serie hasta entonces.

No os voy a hablar de la historia, ni profundizaré en sus combates por turnos, porque seguro que ya os lo sabéis. De hecho, la aventura es prácticamente la misma que en PlayStation, pero con algunos cambios. El más agradecido es la inclusión de trucos con los que podemos eliminar los combates aleatorios, triplicar la velocidad y activar una suerte de invencibilidad. Pueden activarse los tres a la vez, lo que elimina el reto, pero hace el viaje más llevadero. Jugar al triple de velocidad le quita seriedad (parece una secuencia de Benny Hill), pero agiliza los combates o las invocaciones, aunque el control se vuelve más impreciso.

Remasterizado a medias

Lo más criticable es su parcela técnica, donde da una de cal y una de arena. Los modelos de los personajes han sido rehechos, pero los escenarios han quedado casi igual. Los combates, por completo en 3D, son mucho más vistosos, aunque algunas texturas resultan muy simples. Se ha modificado la resolución de los fondos prerrenderizados y se ha añadido algún tipo de filtro que los difumina y afea el resultado. La buena noticia es que no canta tanto en modo portátil en Switch, lo que la convierte en la plataforma ideal para jugarlo. Si eres un enamorado de la saga, es una compra obligada. Y, si llegas a él de nuevas, pese a sus defectos, es la mejor versión para descubrir este clásico. ■



OPINIÓN

Es uno de los mejores J-RPG de Square Enix. Su valentía para hacer cosas distintas, su estilo visual, la banda sonora... Son muchas las cosas que lo hacen grande y que siguen, aunque este remaster podría haber dado más de sí.

82

■ Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

■ **PLATAFORMAS** PS4 | Xbox One | PC



GreedFall

ROL MUY DIPLOMÁTICO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Spiders Games

DISTRIBUIDOR
Focus Home Int.

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 49,95 €
Digital: 49,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Ambientada en un universo ficticio inspirado en la Europa del siglo XVII, esta aventura nos lleva a una enorme isla para encontrar la cura para una terrible enfermedad. Allí, descubrimos un complejo entramado de facciones enfrentadas, civilizaciones desaparecidas y rituales mágicos.

La historia resulta interesante gracias a sus abundantes diálogos y a unos personajes bien definidos, a los que afectan nuestras acciones. Incluso los dos personajes que nos acompañan (y a los que elegimos) se ven influidos por nuestras decisiones. Así, la diplomacia y las relaciones con otros personajes son fundamentales y deberemos mejorar nuestra personalidad para "conquistar" a la gente, o nuestra intuición para dar con nuevas vías con las que convencerlos, lo que modificará la partida.

Exploración y combate

Exploramos y combatimos en tercera persona, y los combates tienen un ritmo bastante rápido, especialmente si aprendemos a combinar armas blancas con las de fuego y la magia. Lo más innovador es la Pausa Táctica, que nos permite asignar atajos en la cruceta, ver las características de los enemigos o seleccionar ítems. Por supuesto, también tenemos que explorar la isla, que está llena de ciudades, asentamientos y bosques, por lo que tenemos que caminar mucho, aunque, en general, los caminos son bastante lineales. En cuanto al apartado técnico, descubrimos unos entornos elegantes y coloristas, aunque los rostros de los personajes parecen antiguos. En general, sale bastante bien parado, para tratarse de un juego de presupuesto medio y así de amplio. ■

OPINIÓN

Un juego de rol sólido y completo, que aporta poco de cosecha propia y, quizá, no tiene una historia tan apasionante como un *The Witcher 3* o los juegos de Bethesda, pero que tiene todo lo que un amante de los RPG de acción puede pedir.

84

■ Por **Daniel Quesada** @Tycho_fan





RED DEAD ONLINE ■ PS4 | Xbox One ■ Gratis

Oficios del Oeste

Ya está disponible la nueva actualización de contenido, que viene cargada de novedades, desde la introducción de los oficios del Oeste (Cazarrecompensas, Comerciante y Coleccionista), a unas cuantas mejoras jugables (animaciones más rápidas, indicadores de daño direccionales) y nuevos objetos, armas, razas de caballos... Y se estrena El club Wheeler Rawson & Co, que funcionará como una especie de pase de batalla, para desbloquear recompensas a lo largo de sus 70 niveles.

Tras hacernos con nuestra licencia de cazarrecompensas, podremos dedicarnos a capturar a los delincuentes, vivos o muertos. A medida que vayamos progresando, iremos encontrando a delincuentes más peligrosos, con recompensas más cuantiosas. También tendremos objetos especiales, como un lazo reforzado, o armas como la boleadora. Además, tendremos habilidades de rastreo y la posibilidad de usar el Eagle Eye, a caballo o corriendo.

Si optamos por convertirnos en comerciantes, podremos crear nuestro propio negocio y, a medida que subamos de nivel, desbloquearemos nuevas mejoras para nuestro campamento y habilidades especiales, como identificar carros de comerciantes o adiestrar a nuestro perro para que detenga a los ladrones.

Si nos convertimos en coleccionistas, deberemos buscar objetos exóticos, que podremos vender por grandes sumas. Además, habrá listas semanales con nuevos objetos para encontrar. Por supuesto, también tendremos habilidades especiales y mejoras, como unos prismáticos mejorados o un detector de metales, entre otras habilidades. Acceder a cada uno de los roles cuesta quince lingotes de oro, aunque hay métodos para conseguirlos gratis.

VALORACIÓN: Esta enorme actualización demuestra el mimo con el que Rockstar está tratando a su juego. Merece la pena probarla.

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Discovery Tour: Ancient Greece

■ PS4 | Xbox One | PC ■ Gratis







Gracias a este modo interactivo, podemos descubrir la antigua Grecia como nunca. Podemos optar por visitas guiadas o pasear a nuestro aire por el mundo abierto del juego, sin preocuparnos de misiones o enemigos. Como en el tour por Egipto de *Assassin's Creed Origins*, descubrimos la historia de los monumentos antiguos, la geografía, las actividades cotidianas y las vidas de las figuras históricas más notables. Podemos recorrer veintinueve regiones distribuidas en más de 300 estaciones, con tours que incluyen cinco temas diferentes: filosofía, ciudades famosas, vida cotidiana, guerra y mitos. Y, como novedad, disponemos de 35 avatares únicos y quince monturas para emprender nuestro viaje.

VALORACIÓN: Los videojuegos se convierten en una excelente opción divulgativa y educativa, porque no hay nada mejor que aprender disfrutando.



SUPER SMASH BROS ULTIMATE

Pack del aspirante 3

Switch | 5,99 €

Como parte del Fighter Pass (29,99 €) o como compra individual, ya podemos disfrutar del dúo formado por Banjo y Kazooie. El pack incluye un nuevo escenario, música de la serie, una ruta en el modo Smash Arcade y un tablero de espíritus adicional. Y ya se sabe que el cuarto DLC será Terry Bogard, de *Fatal Fury*.

VALORACIÓN: El plantel crece con luchadores tan interesantes como esta pareja.



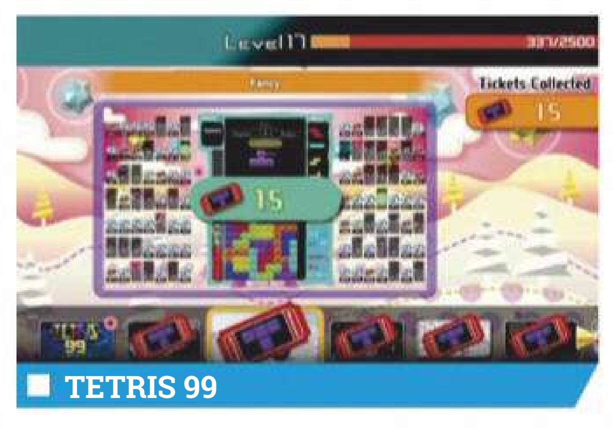
DAYS GONE

Nueva Partida +

PS4 | Gratis

Ya está disponible el modo de juego Nueva Partida +, que nos permite volver a disfrutar de la aventura con la ventaja de disponer de todas las armas y mejoras obtenidas en la partida anterior. Además, puede iniciarse en cualquier dificultad, incluidas las nuevas Difícil II y Supervivencia II. Y con nuevos trofeos.

VALORACIÓN: Una interesante manera de seguir sacando jugo a la aventura de Deacon.



TETRIS 99

Actualización 2.0

Switch | Gratis

Esta actualización añade el modo Invictus (sólo para los que hayan alcanzando el rango de Tetris Maximus), misiones diarias que nos reportarán boletos para comprar temas exclusivos y nuevos iconos de jugador. Si compraste el DLC Big Block (9,99 €), se activan también el Duelo CPU con 2J y Arena local.

VALORACIÓN: Si *Tetris* a lo battle royale es un vicio, con los desafíos diarios, más aún.



JUST CAUSE 4

Peligro en aumento

PS4 | Xbox One | PC | 11,99 €

Éste es el tercer y último contenido del pase de expansión, e incluye nueve misiones (en las que nos enfrentaremos a otros agentes), accesorios, armas y vehículos innovadores. Mención especial para el nuevo aerodeslizador, con el que Rico podrá recorrer Solís de una manera totalmente diferente.

VALORACIÓN: Nuevas y originales misiones para un sandbox enorme y loco.



WORLD WAR Z

Proving Grounds

PS4 | Xbox One | PC | Gratis

Esta actualización presenta el modo Desafío Semanal, con modificadores de juego únicos (como jugar sólo con ballestas). Completar este desafío nos reportará dinero de juego para personalizar al personaje, con gorros, colores, accesorios... Incluye también un nuevo rifle y la corrección de diferentes bugs.

VALORACIÓN: Cierra la primera temporada de contenidos gratuitos, pero se esperan más.



RAGE 2

Resurgir de los fantasmas

PS4 | Xbox One | PC | 14,99 €

Ofrece una historia totalmente inédita, ambientada en una nueva región, Ciudad Maleza, donde nos enfrentamos a una nueva facción, los Fantasmas, caníbales puestos de feltrita. Incluye un lanzador láser de feltrita para poder desintegrarlos, una nueva habilidad (Vacío) y un nuevo vehículo (la moto fantasma).

VALORACIÓN: Un interesante contenido que expande la historia, pero a qué precio...



NOSTALGIA POR LOS JUEGOS DE FÚTBOL CLÁSICOS

Por Sergio Martín
@replicante64

Aunque actualmente FIFA y PES son los únicos exponentes, el fútbol digital nos ha dejado algunas obras maestras.

Aunque en la actualidad cuesta incluso llegar a imaginárselo, décadas atrás, el mundo del fútbol digital no estaba gobernado únicamente por las dos sagas que ahora mismo copan el mercado (*FIFA* y *PES*). Y os aseguramos que aquéllos que vivimos esa época la disfrutamos hasta límites insospechados, dado que con bastante asiduidad aparecían nuevos candidatos a mejor juego de fútbol de la historia.

LA ERA DORADA

Las décadas de los 80 y los 90 fueron, con mucha diferencia, las más prolíficas. Era raro que cada mes no apareciera algún juego ligado al mundo del fútbol. Y lo mejor de todo es que, sucesivamente, iban llegando títulos muy diferentes entre sí que ofrecían experiencias claramente diferenciadas y características únicas. Unos apostaban por perspectivas cenitales menos realistas pero quizá más jugables, otros lo daban todo en pos de la simulación, había juegos claramente enfocados a exprimir la vena más arcade... No tenía nada que ver jugar un partido de *Super Soccer* que echar una partida a *Super Sidekicks* o a *Sensible Soccer*, por citar únicamente tres ejemplos de grandes clásicos de principios de los 90. La diversidad de títulos de fútbol que se agolpaban en las estanterías de las tiendas era algo increíble, y cada año se percibía una evolución enorme en todos los sentidos. Todas (o casi todas) las grandes compañías y estudios de la época tenían su saga (incluso más de una, como Tecmo y Konami): Sega con su deslumbrante *Virtua Striker*, Konami con su aclamado *ISS* y más tarde *PES*, Capcom y su técnico *Soccer Shootout*... Fútbol para todos los gustos y paladares, una oferta lúdica que, ahora mismo, es inexistente. ¿Y por »

LOS JUEGOS DEL SIGLO XX QUE MARCARON EL CAMINO

Decenas, cientos de títulos ligados al mundo del fútbol aparecieron durante el siglo pasado, algunos de ellos realmente únicos e influyentes por determinados aspectos. Aunque sabemos que nos hemos olvidado de algunos, hemos querido reflejar aquellas obras que dejaron una huella imborrable.



TEHKAN WORLD CUP

ARCADE 1985

El primer gran juego de fútbol que los jugadores más veteranos probamos a mediados de los 80. Todavía recordamos perfectamente su enganchante y dinámica jugabilidad, el curioso mueble que alojaba el juego, el sensacional manejo de los jugadores, la perspectiva cenital... Un gran clásico que supuso el comienzo del fútbol digital.

SOCCER

NES 1985

Nada menos que Intelligent Systems, uno de los más veteranos y consagrados estudios de Nintendo, planteó en su día *Soccer* para la añorada NES. A pesar de que presentaba bastantes limitaciones tanto técnicas (sólo aparecían seis jugadores por equipo) como jugables, el título fue bien recibido. Eso sí, ha envejecido bastante mal.



MATCH DAY 2

MULTIFORMATO 1987

A pesar de que la primera parte tuvo su repercusión, la verdadera revolución llegó con la segunda entrega de esta producción de Jon Ritman y Bernie Drummond. Tanto su acabado gráfico como el propio desarrollo de los partidos se situaron a un nivel imponente para la época. Era uno de los juegos más famosos dentro de su género.



EMILIO BUTRAGUEÑO FÚTBOL

MULTIFORMATO 1988

Topo Soft dio la campanada a finales de los 80 cuando programó esta pequeña maravilla para los ordenadores de 8 bits. El "Buitre" protagonizó un excelente arcade de fútbol que destacó por su fluida jugabilidad, sus famosas entradas deslizantes y su frenetismo. Vendió más de 100.000 copias.



KICK OFF

MULTIFORMATO 1989

Una de las sagas de fútbol más conocidas, preciadas y admiradas de todos los tiempos. La razón principal es que apareció para una extensísima cantidad de formatos a lo largo de varios años. Los usuarios disfrutaron de una jugabilidad irresistible y realmente adictiva. Para muchos, es el mejor juego de fútbol de toda la historia.



TECMO WORLD CUP 90

ARCADE 1989

Tecmo nos deleitó con varias producciones sensacionales vinculadas al mundo de los salones recreativos. Y una de las más recordadas es esta franquicia, que, a lo largo de varios años, nos regaló diversas ediciones magníficas. Fútbol dinámico, muy arcade y adictivo que, además, estaba aderezado con gráficos muy vistosos.



WORLD CUP ITALIA 90

MEGA DRIVE 1990

El emocionante mundial de Italia fue trasladado a Mega Drive (y, posteriormente, también a Master System) por la propia Sega de manera... simplemente correcta. ¿Y por qué lo incluimos en esta lista? Porque supuso la primera gran apuesta de dicha compañía en este mundillo, algo que pensamos que fue bastante trascendente.



SUPER SOCCER

SNES 1991

Human nos brindó una auténtica barbaridad en forma de juego de fútbol para acompañar el desembarco de Super Nintendo en Occidente. Este gran título fue capaz de plantar cara a pesos pesados de la talla de *Super Mario World* y *F-Zero*, una prueba irrefutable de lo bueno que era en su día. En la redacción, nos tuvo enganchados.



LOS JUEGOS DEL SIGLO XX QUE MARCARON EL CAMINO



SENSIBLE SOCCER

AMIGA 1992

A pesar de que, cuando apareció, gráficamente resultaba demasiado simple, esta obra maestra atemporal se convirtió en uno de los mejores exponentes del mundo del fútbol jamás programados. Sencillamente, resultaba casi imposible dejar de jugar, al ser un simulador excelso en su vertiente jugable.



SUPER SIDEKICKS

NEO GEO 1992

SNK tardó más de lo que imaginábamos en crear su propia saga de balompié para su todopoderosa Neo Geo. Pero, cuando por fin lo hizo, *Super Sidekicks* se convirtió en una producción realmente única. Su estilo arcade inconfundible, su espectacularidad y su calidad técnica nos conquistaron.



FIFA INTERNATIONAL SOCCER

MEGA DRIVE 1993

Uno de los títulos deportivos más influyentes de todos los tiempos. EA Sports dejó a medio mundo boquiabierto cuando perfiló en Mega Drive (y más tarde en otros sistemas) su apuesta por el deporte rey. Un simulador realmente impactante en todos sus aspectos.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

SNES 1994

La respuesta de Konami al éxito de EA Sports. ¡Y menuda contestación! La compañía nipona realmente lo bordó confeccionando este excelente juego de fútbol, al dotarlo de una perspectiva lateral muy atractiva, un sistema de control inmejorable y mucha calidad.



SOCCER SHOOTOUT

SNES 1994

La visión que Capcom nos proporcionó sobre el deporte rey fue muy notable... y también original. El pase al hueco jamás había sido tan bien plasmado como lo fue en este simulador, el cual, además, poseía un ritmo algo más pausado de lo habitual y un manejo excelente. Un gran título, en general.



VIRTUA STRIKER

ARCADE 1994

Como era de esperar, Sega y su subfranquicia *Virtua* no tardaron en acoger el fútbol poligonal. Los asiduos a los salones recreativos nos quedamos sin palabras al contemplar el impresionante despliegue visual que supuso este arcade. No era el mejor exponente en su género, pero daba igual...



CAPTAIN TSUBASA V

SNES 1994

Campeones, el famoso anime protagonizado por Oliver y Benji, tuvo un impacto bestial en medio mundo, especialmente en su país natal y en España. Por desgracia, no pudimos disfrutar en nuestro territorio de la saga de juegos de Tecmo, una serie fantástica que gozaba de un desarrollo muy táctico.



ACTUA SOCCER

MULTIFORMATO 1995

Esta olvidada franquicia fue la primera que consiguió recrear en consola gráficos totalmente 3D, incluyendo a los jugadores. Una experiencia única que le permitió codearse con los principales representantes del género de la época. Una producción bastante meritoria... y bastante infravalorada.



FIFA 98: RUMBO AL MUNDIAL

MULTIFORMATO 1997

Otro de esos candidatos a mejor juego de fútbol de la historia y, posiblemente, el mejor juego de EA Sports ligado a este deporte. El salto de calidad que dio esta entrega en relación a lo establecido con anterioridad fue escandaloso, tanto en lo visual como en lo jugable. Una auténtica maravilla en global.



LIBERO GRANDE

ARCADE 1997

Los salones recreativos primero y PSOne después recibieron una de las apuestas más curiosas que se recuerdan dentro del mundo del fútbol virtual. *Libero Grande* permitía controlar a un único jugador: al que quisiéramos (salvo el portero), un detalle que gustó a unos y no convenció a muchos otros.



ISS PRO EVOLUTION

PSONE 1999

Y algo similar a lo apostillado en *FIFA 98* ocurrió cuando Konami regaló a los usuarios de PlayStation *ISS Pro Evolution*. Nunca antes se había plasmado de manera tan acertada el comportamiento del balón sobre el césped, lo que daba un nivel de realismo jamás disfrutado en ningún título precedente.



ESTO ES FÚTBOL

PSONE 1999

Sony también quiso suministrar a su primera PlayStation la mayor cantidad de títulos de fútbol posible... sin mucha fortuna. Tras el flojo *Adidas Power Soccer*, *Esto es Fútbol* trató de jugar la baza del equilibrio jugable y la sencillez en el sistema de control. Una saga que consiguió ganar adeptos.

» qué? Pues por lo de casi siempre: el factor económico. De un tiempo a esta parte, todo ha cambiado mucho, el fútbol es un monstruo enorme que todo lo puede y, simplemente, el hecho de meterse de lleno en este terreno supone un desembolso brutal que, por lo visto, sólo Electronic Arts y Konami están dispuestas a asumir en la actualidad.

UN NEGOCIO MILLONARIO

El mundo del fútbol, ya lo sabéis, se ha vuelto loco desde hace unos años. Los salarios que se pagan a los jugadores de élite es casi inconcebible, los derechos de televisión cuestan un ojo de la cara, etc. Y, claro, todo esto se ha trasladado también a otros menesteres... como los videojuegos. Si ya de por sí ahora mismo es muy costoso desarrollar un título de cierta envergadura para las consolas actuales, en el caso de los juegos de fútbol es mucho peor. Y es que, aquí, entra en juego el siempre farragoso tema de las licencias (ligas, equipos, estadios, patrocinadores oficiales, jugadores, torneos reales, etc.), las cuales os podemos asegurar que son de todo menos baratas. Para hacerse con ellas, es necesario aflojar una cantidad desmedida de dinero. Y, si a eso le sumamos los elevados costes del desarrollo del juego, así como el hecho de que *FIFA* y *PES* son marcas muy establecidas y reconocidas desde hace años, ¿quién en su sano juicio va a animarse a meterse en este género? Pues ya sabéis la respuesta que reina desde hace ya muchos años: nadie. Ni tan siquiera grandes compañías como 2K, Sony, Nintendo, Sega o Microsoft han movido un dedo para meterse en el mundo del fútbol. Y eso que, de salir bien la jugada, los réditos que podrían amasar podrían ser millonarios, si atendemos a las cifras que manejan *FIFA* y, en menor medida, *PES*. De hecho, la saga de EA Sports, en determinadas ediciones, es de las pocas que en nuestro país han logrado superar la barrera del millón de unidades. Eso supone un "revenue" económico tremendo, al que se añade todo lo que se factura gracias al modo Ultimate Team. Es decir, el mundo del fútbol digital es ahora mismo una ruleta rusa, un negocio multimillonario que puede proporcionar grandes dividendos... o unas pérdidas imposibles de afrontar. ■



¿PARA CUÁNDO EL FÚTBOL DE 2K?

Es una pregunta que está en el aire desde hace años. Si 2K Sports ha logrado recrear el mundo del basket (entre otros deportes) de una manera tan increíble como la que nos deja cada año la saga *NBA 2K*, ¿para cuándo un simulador de fútbol?

LOS ESTILETES ACTUALES

FIFA

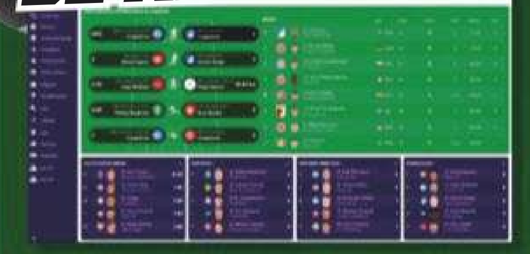
Le costó muchos años, pero por fin EA Sports consiguió doblegar a su eterno rival. *FIFA* es el incontestable líder actual en lo que respecta al mundo del fútbol. Es una serie que cada año arrasa en ventas en todo el mundo... sobre todo en nuestro territorio.



PRO EVOLUTION SOCCER

PES es el único rival que le queda a *FIFA* actualmente. Y su presencia es mucho más importante de lo que muchos pudieran pensar: imaginad que, por lo que sea, un día esta serie desapareciera. ¡Sería un monopolio! Esperemos que dé guerra mucho tiempo.

LOS SIMULADORES DE MÁNAGERS



FOOTBALL MANAGER

Sega ha conseguido seguir muy ligada al mundo del deporte rey mediante esta sensacional franquicia de mánagers y gestión de equipos. Una auténtica enciclopedia para los usuarios más eruditos y estudiosos del fútbol. ¡Y, además, el título engancha!



PC FÚTBOL

A pesar de que ya no goza (ni de lejos) de la misma popularidad, arraigo y prestigio que el alcanzado varias décadas atrás, esta saga sigue contando con una legión de seguidores que continúa disfrutando del fútbol desde los despachos. Tiene bastante mérito.

SAGAS QUE MERECEN SU REGRESO



VIRTUA STRIKER

Una auténtica revolución dentro del mundo de los recreativos. Después de *Virtua Fighter*, Sega quiso entrar de lleno en el mundo del fútbol con un arcade total que deslumbró por su apartado gráfico totalmente poligonal, su vibrante estilo arcade y su excitante jugabilidad. Años después, hizo lo propio con el majestuoso *Virtua Tennis*.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

A pesar de que *ISS* y *PES* llegaron a convivir durante un tiempo, poco a poco Konami fue olvidándose de esta serie tan querida y que tantos buenos ratos nos proporcionó. Ojalá regrese algún día.



SUPER MARIO STRIKERS

Mario Smash Football supuso el estreno de Mario y sus amigos en el terreno del deporte rey en GameCube. Una serie que, dos años después, tuvo continuidad en Wii... y de la que nada más se supo desde entonces. ¿A qué espera Nintendo?



FIFA STREET

Otra saga realmente querida por miles de usuarios que desapareció por completo sin dejar rastro. Por lo menos, EA Sports ha incluido el modo Volta en *FIFA 20*, lo que supone el regreso del fútbol callejero más arcade y disfrutable.

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

LOS MÁS **VENDIDOS**

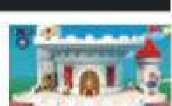
En **España**

Del 1 al 31 de agosto. Datos cedidos por GfK

Un mes más, Switch demostró ser la consola estrella para disfrutar de las vacaciones de verano, al copar la lista de ventas con la friolera de siete exclusivos, tanto recientes como de largo recorrido.

JUEGOS

1	**Super Mario Maker 2**	Switch
2	**Grand Theft Auto V**	PS4
3	**Mario Kart 8 Deluxe**	Switch
4	**Astral Chain**	Switch
5	**Fire Emblem: Three Houses**	Switch
6	**Minecraft**	PS4
7	**Super Mario Odyssey**	Switch
8	**Crash Team Racing: Nitro-Fueled**	PS4
9	**Super Smash Bros Ultimate**	Switch
10	**Super Mario Party**	Switch









PLATAFORMAS

PS4



1. **Grand Theft Auto V**
2. Minecraft
3. Crash Team Racing: NF
4. Marvel's Spider-Man
5. Red Dead Redemption II
6. Man of Medan
7. FIFA 19
8. Horizon: Zero Dawn
9. F1 2019
10. NBA 2K19

Xbox One



1. **Grand Theft Auto V**
2. Call of Duty: Advanced Warfare
3. Red Dead Redemption II
4. Man of Medan
5. FIFA 19
6. Assassin's Creed Odyssey
7. Resident Evil 2
8. Call of Duty: Black Ops IIII
9. Crash Team Racing: NF
10. NBA 2K19

Switch



1. **Super Mario Maker 2**
2. Mario Kart 8 Deluxe
3. Astral Chain
4. Fire Emblem: Three Houses
5. Super Mario Odyssey
6. Super Smash Bros Ultimate
7. Super Mario Party
8. N. Super Mario Bros U Deluxe
9. Marvel Ultimate Alliance 3
10. Minecraft

3DS



1. **Pokémon Sol-Luna**
2. Yo-Kai Watch 3
3. Super Mario Maker
4. Animal Crossing: New Leaf
5. Yo-Kai Watch 2: Mentespectros

PC



1. **Los Sims 4**
2. Los Sims 4: Urbanitas
3. WoW: Battle for Azeroth
4. Los Sims 4: Perros y gatos
5. Los Sims 4: ¡A trabajar!

En **otros países**

JAPÓN

Del 2 al 8 de septiembre. Datos cedidos por Famitsu

La edición definitiva de *Monster Hunter World* debutó con 250.000 copias. No está nada mal, habida cuenta de que los poseedores del original pueden adquirir el DLC en digital.

1. **MH World: Iceborne** PS4-One
2. Super Mario Maker 2 Switch
3. NBA 2K20 PS4-One-Switch-PC
4. Super Smash Bros Ultimate Switch
5. Astral Chain Switch

REINO UNIDO

Del 1 al 7 de septiembre. Datos cedidos por Ukie

En el Reino Unido no hay una gran pasión por el baloncesto, pero *NBA 2K20* ha conseguido ser el primer juego de dicho deporte en alzarse hasta lo más alto de la lista de ventas.

1. **NBA 2K20** PS4-One-Switch-PC
2. Spyro: RT PS4-One-Switch-PC
3. Man of Medan PS4-One-PC
4. Mario Kart 8 Deluxe Switch
5. Crash Team Racing: NF PS4-One-Switch

EE.UU.

Del 1 al 31 de julio. Datos cedidos por NPD

El fútbol americano mueve multitudes en su país de origen, así que no es de extrañar que el nuevo *Madden*, listo para la nueva temporada, fuera capaz de imponerse a los exclusivos de Switch en julio.

1. **Madden NFL 20** PS4-One-PC
2. Fire Emblem: Three Houses Switch
3. Super Mario Maker 2 Switch
4. Marvel Ultimate Alliance 3 Switch
5. Minecraft PS4-One-Switch-PC

VUESTROS **FAVORITOS**



1 Gears 5
Xbox One - PC



2 God of War
PS4



3 Blasphemous
PS4 - Xbox One - Switch - PC



4 The Witcher 3: Wild Hunt
PS4 - Xbox One - PC



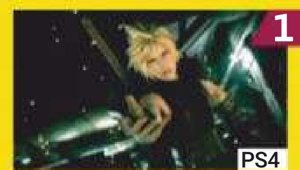
5 Metro Exodus
PS4 - Xbox One - PC

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**

	 1	2	 3	 4	 5
	Astral Chain Switch	**Borderlands 3** PS4 - Xbox One - PC	**Gears 5** Xbox One - PC	**Control** PS4 - Xbox One - PC	**Catherine: Full Body** PS4
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	93 / 100 *“Un juego brillante que, aunque no está diseñado para todos, nos ha encantado”*	94 / 100 *“Todo se puede resumir en una frase muy de este universo: es un puto vicio”*	95 / 100 *“Es fresco y ofrece elementos que no se habían visto en la saga sin perder su esencia”*	78 / 100 *“Un juego irregular, con momentos muy especiales y defectos incomprensibles”*	83 / 100 *“Sigue siendo muy original y una gran opción si te gusta probar cosas nuevas”*
IGN Web líder en Reino Unido	9 / 10 *“Otro excelente juego de Platinum, y uno de los mejores juegos de acción de estos años”*	9 / 10 *“Se supera a sí mismo con un arsenal impresionante de armas, humor y misiones”*	9 / 10 *“Redobla su historia y aporta novedades que lo convierten en una gran experiencia”*	8,8 / 10 *“Su mundo te invita a descubrir cada secreto, aunque la historia ya se haya acabado”*	8,8 / 10 *“Añade nuevo contenido y pequeños giros con sentido a un clásico atemporal”*
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	9 / 10 *“Una locura de juego: nos lo hemos pasado genial y no queríamos que se terminara”*	8 / 10 *“Un juego de escala impresionante que se asienta sobre territorio seguro, sin innovar”*	8,5 / 10 *“Es lo que necesitaba ser y ya estamos deseando saber cómo prosigue la historia”*	8,75 / 10 *“Tu mejor arma aquí no es la que tienes en tu mano, sino la que tienes en tu cabeza”*	- / 10 No disponible
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	8 / 10 *“Una increíble y fresca ejecución de las bases de acción de Platinum Games”*	8 / 10 *“Hace lo de siempre: presentarnos a tipos rapiñando y disparando hacia el heroísmo”*	7 / 10 *“La historia flaquea, pero las nuevas ideas son buenas razones para atraer a los fans”*	8 / 10 *“No es habitual que un juego invada tu mente de la forma en que lo hace Control”*	8 / 10 *“Sigue siendo un juego que es, a la vez, increíblemente bello y auténticamente íntimo”*
JEUXVIDEO Web líder en Francia	16 / 20 *“Original y ambicioso, satisfará a los fans del beat'em up y a los que esperan a Bayonetta 3”*	- / 20 No disponible	18 / 20 *“No es que Gears 5 nos haya sorprendido gratamente: es que nos ha fascinado”*	15 / 20 *“Sin revolucionar nada, Remedy logra crear un vínculo entre Jesse y el jugador”*	16 / 20 *“La sensación general es que es más positivo y menos tenso que el original”*
FAMITSU Revista líder en Japón	37 / 40	- / 40	- / 40	- / 40	33 / 40
NOTA MEDIA	88	86	86	82	81

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

LOS MÁS **ESPERADOS**

1  PS4

Final Fantasy VII Remake

Ya sólo queda medio año para que el remake más deseado nos tienda la mano.

FECHA 3 de marzo

2  PS4 - Xbox One - PC

Cyberpunk 2077

El listón de *The Witcher 3* está altísimo, pero CD Projekt RED aspira a superarlo con este RPG del futuro.

FECHA 16 de abril

3  PS4

The Last of Us: Part II

Cuando leáis esto, se habrá celebrado un evento del juego y quizá ya tenga fecha.

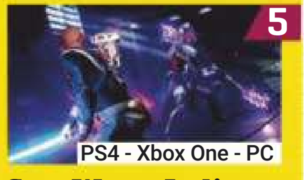
FECHA Sin confirmar

4  PS4

Death Stranding

Kojima está a punto de volver al redil con un juego que promete dejarnos los sesos hechos fosfatina.

FECHA 8 de noviembre

5  PS4 - Xbox One - PC

Star Wars: Jedi Fallen Order

Un joven padawan encenderá pronto su sable láser para escapar del Imperio.

FECHA 15 de noviembre

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas



6 Days Gone
PS4



7 Devil May Cry 5
PS4 - Xbox One - PC



8 Fallout 4
PS4 - Xbox One - PC



9 Monster Hunter World
PS4 - Xbox One - PC



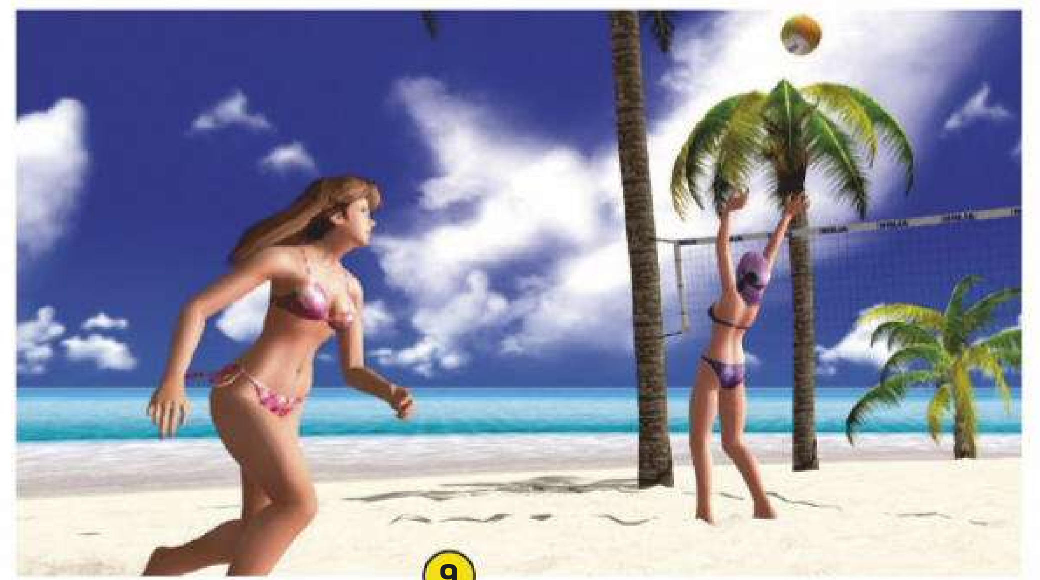
10 Marvel's Spider-Man
PS4

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

EROTISMO

La sexualidad sigue siendo un tema tabú, pero, ya sea más o menos explícita, más o menos machista o venga más o menos a cuento, son muchas las sagas que han sabido sacarle el jugo.











10 The Playboy Mansion

La revista Playboy, sus conejitas o la célebre mansión homónima son los máximos referentes del erotismo. Lejos de quedarse en el papel o la televisión, la marca dio el salto al mundo de los videojuegos con un juego tipo *Los Sims*, en el que encarnábamos a Hugh Hefner y debíamos regir su imperio.

- **CONSOLA** PS2 - Xbox - PC
- **COMPAÑÍA** Ubisoft
- **AÑO** 2005
- **NOTA HC 162** 76

9 Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball

Las luchadoras de *Dead or Alive* se caracterizaron desde el inicio por su voluptuosidad, así que el Team Ninja decidió bajarlas del ring y ponerlas a jugar al voley playa en un spin-off "veraniego". Una excusa como cualquier otra para dejar en bikini a Kasumi, Hitomi, Helena y compañía...

- **CONSOLA** Xbox
- **COMPAÑÍA** Tecmo
- **AÑO** 2003
- **NOTA HC 139** 73

8 Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry

El mujeriego Larry ha tenido aventuras gráficas-sexuales de todos los colores. La última se desvirgó hace apenas un par de meses y ponía al mítico ligón en tesituras desconocidas para él, para dejarle claro que el arte del cortejo ya no funciona igual en la era de apps como Tinder.

- **CONSOLA** PS4 - Switch - PC
- **COMPAÑÍA** Assemble Entert.
- **AÑO** 2019
- **NOTA HC 337** 73

7 Heavy Rain

Metidas a menudo con calzador, en las aventuras gráficas de David Cage no suelen faltar algunas escenas subidas de tono, a poder ser, con una ducha de por medio. En *Heavy Rain*, además, Madison Paige protagonizaba una escena en la que debía camelarse y sonsacar a un tipejo con un striptease a golpe de quick time event.

- **CONSOLA** PS3 - PS4 - PC
- **COMPAÑÍA** Quantic Dream
- **AÑO** 2010
- **NOTA HC 222** 91

6 God of War III

En los *God of War* griegos, la libido del Olimpo estaba a flor de piel, y fueron varias las veces en las que Kratos acabó acostándose, minijuego mediante, con alguna mujer despampanante. Eso sí, del achuchón con Afrodita en la tercera parte, no se veía nada: sólo se escuchaban gemidos... ¡y las Espadas del Caos!

- **CONSOLA** PS3 - PS4
- **COMPAÑÍA** Sony
- **AÑO** 2010
- **NOTA HC 223** 95













5

GTA: Vice City

El sexo es parte del ADN de *GTA*, saga que ha llegado a tener desnudos integrales y en la que se puede montar a prostitutas en un coche para recuperar energía... La entrega ambientada en una versión alternativa de Miami quizás es la que más lejos fue, con el arco de misiones en las que aparecía Candy Suxx, estrella del porno.

- **CONSOLA** PS2 - Xbox - PC
- **COMPAÑÍA** Rockstar
- **AÑO** 2002
- **NOTA HC 135** 93

4

The Witcher 3: Wild Hunt

Geralt de Rivia, además de brujo, es un conquistador y, en su último juego, podía consumar con múltiples mujeres, en especial con Triss y Yennefer, con las que incluso era posible montar un trío... o hacerlo sobre un unicornio. Las decisiones que tomáramos con ellas afectaban a los finales posibles del juego.

- **CONSOLA** PS4 - Xbox One - PC
- **COMPAÑÍA** CD Projekt RED
- **AÑO** 2015
- **NOTA HC 287** 95

3

Mass Effect Trilogy

De las sagas de rol que permiten entablar relaciones sentimentales con otros personajes, ésta de BioWare es, quizá, la más cuidada. Como heterosexual o como homosexual, Shepard podía "ennoviarse" con diversos miembros de la Normandía, y el progreso podía trasladarse entre las sucesivas entregas.

- **CONSOLA** Xbox 360 - PS3 - PC
- **COMPAÑÍA** BioWare
- **AÑO** 2012
- **NOTA HC 195, 221 Y 247** 94

2

Yakuza Kiwami 2

Entre las mayores "japonesadas" de la saga *Yakuza*, están los minijuegos eróticos. Además de los habituales noviazgos y las charlas con escorts, en cada entrega hemos ido viendo variantes como los masajes, la línea caliente, el chat erótico o el "gravure idol" de *Kiwami 2*, donde Kazuma Kiryu fotografiaba a actrices reales en paños menores.

- **CONSOLA** PS4 - PC
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 2018
- **NOTA HC 326** 91

1

Catherine: Full Body

Este juego de culto de Atlus es un paradigma de la madurez que puede tener un videojuego para abordar con clase las relaciones de pareja, poniendo decisiones de fidelidad (o infidelidad) hacia tres mujeres como núcleo narrativo y apoyándose en un apartado visual y una música realmente exuberantes.

- **CONSOLA** PS4
- **COMPAÑÍA** Atlus
- **AÑO** 2019
- **NOTA HC 339** 83

Dreamcast™

20 años del último gran sueño de Sega

El 14 de octubre, se cumplen veinte años del lanzamiento en Europa de la última consola de Sega, una máquina revolucionaria y recordada por su innegable capacidad para innovar en todos los sentidos.

Por Francisco Javier Cabal



Dicen que el tiempo pone a cada uno en su sitio y, en el caso de Dreamcast, no puede ser más cierto. La última consola de Sega cumplirá veinte años en Europa el 14 de octubre y, aunque puede que no lograra hacerse con el mercado, todos los que la tuvimos (y la conservamos) la seguimos considerando como una de las máquinas más revolucionarias que jamás han pasado por las manos de un jugador. Pocas, o muy pocas, han supuesto un cambio radical en el mercado... y menos aún las que triunfaron con esos vientos de cambio soplando en sus velas. Game Boy lo logró con su atípico enfoque de la portabilidad; la sucesora de PlayStation, abriendo sus funciones a la de reproductor DVD... Sega lo intentó culminando una máquina que se adelantaba al futuro, que fue diseñada pensando en el futuro que venía, con vocación global, innovadora y con unos gráficos que superaban a los que había en los salones recreativos. El simple hecho de contar con un módem incluido, para el juego online, ya era toda una declaración de intenciones. Lo malo es que, a final de los 90, en plena burbuja de las ".com", Internet no era lo que es hoy.

Revolución Dreamcast

Sega pensó muy bien cómo debía ser su regreso por la puerta grande, tras los varapalos que supusieron 32X y Saturn. Primero, debía ser una máquina que no costara producir un riñón, por lo que sus componentes fueron de terceros (procesador Hitachi SH4 RISC de 32 bits con 360 millones de instrucciones por segundo, gráfica PowerVR2 CLX2 capaz de mover hasta 7 millones de polígonos por segundo...). Tenía de lo mejorcito del mercado, y lo remató con un sistema operativo basado en Windows, que facilitaba que la programación también fuera sencilla. Quien quisiera »

Dreamcast apostó por un diseño compacto y cuadrado. Era una consola a la medida del mercado nipón, en la que predominó el color blanco, muy alejado de los colores negros de las anteriores máquinas de Sega.

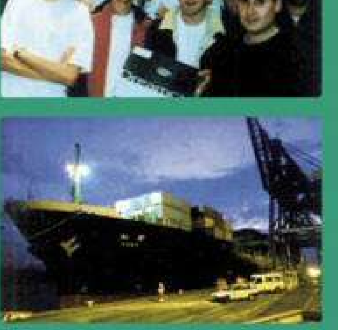
Así fue el lanzamiento en España

Tras el lanzamiento en Japón el 27 de noviembre de 1998 y en Estados Unidos el 9 de septiembre de 1999, le llegó el turno a la vieja Europa, donde Dreamcast debutó el 14 de octubre. No obstante, hubo bastante revuelo previo. Sega España organizó varias fiestas a lo largo y ancho de nuestra península el mes previo al lanzamiento, en las que hubo 44 muebles con la consola, torneos e, incluso, concursos. Sega caldeó la llegada de Dreamcast mostrando el primer cargamento por barco que llegaría a nuestras costas y hasta se celebró en Centro Mail una noche de apertura, en la que se vendió la primera consola a las 22.00 horas del 13 de octubre. Qué tiempos aquellos... y cómo ha cambiado todo.


Noticias

Llega la Dreamcast-Experience

SEGA organizó varias fiestas de presentación de su nueva consola



Esto es lo que costaban la consola, los juegos...

Recordamos los precios de lanzamiento, tanto de la consola como de sus principales accesorios (y convertidos a euros).

39.990 ptas.

CONSOLA
El pack incluía la consola, un mando, los discos Dreamkey Dream-On Vol.1 y el juego online *ChuChu Rocket!*. En euros, unos 240.



4.990 ptas.

DREAMCAST CONTROLLER
Para jugar a dobles a los arcades de Sega como *Virtua Tennis*, era necesario un segundo mando. Sólo tenía un stick, una ranura para la VMU y era bastante grande. Al cambio, unos 30 euros.



4.990 ptas.

VISUAL MEMORY UNIT
Esta tarjeta de memoria para guardar partidas era, además, una suerte de maquinita portátil para realizar algunas acciones en algunos juegos. Otros 30 euros de nada...



10.990 ptas.

VOLANTE RACE CONTROLLER
Sega Rally, *F355 Challenge* o *MSR* fueron sólo algunos de los grandes hitos de la conducción en DC, y nada como gozarlos con este periférico. Unos 66 euros.



8.990 ptas.

DREAMCAST ARCADE STICK
Empezando por *Virtua Fighter 3* y siguiendo por *Soul Calibur* o *Marvel vs Capcom 2*, DC contó con grandiosos juegos de lucha, que se manejaban mejor con este stick (55 euros).



3.990 ptas.

VIBRATION PACK
Hoy damos por hecha la vibración en los mandos... pero hubo una generación en la que había que pagarla aparte: 25 euros nos separaban de este mecanismo que "zumbaba" al jugar.



8.990 ptas.

VGA BOX
DC puso especial énfasis en la calidad de imagen y, para disfrutarla de verdad, nada como esta pequeña cajita. Conectada a un monitor de PC, la calidad se disparaba. Y sólo costaba 55 euros...



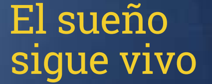
Diferencias entre territorios

Como otras consolas, Dreamcast tuvo muchas diferencias entre unas zonas geográficas y otras. La espiral naranja del logo de Japón y Norteamérica mutó en azul en Europa (porque ya la tenía registrada la compañía alemana Tivola), mientras que las cajas o la presentación de los juegos variaron mucho. Por estos lares, nos quedamos con unas cajas más anchas que se rompían con mirarlas...



Revista Oficial Dreamcast

Axel Springer editó la revista oficial de la consola de Sega, que incluía todos los meses un disco con demos, por 975 pesetas. Hobby Consolas albergó las dos primeras ediciones como suplemento.



El sueño sigue vivo

Aunque Dreamcast apenas estuvo dos años en el mercado, no han sido pocos los que se han empeñado en que siguiera viva, lanzando nuevos juegos comerciales como *Pier Solar* o *Gunlord X*, con cuidadas ediciones.



» programar para la consola no tendría problemas (todo lo contrario que con Saturn). Era una arquitectura que, además, permitía otra cosa fundamental en la historia de Sega: portar fácilmente sus recreativas (sin perder calidad visual y añadiendo todo tipo de extras y modos adicionales). Con esas dos patas bien asentadas, los ingenieros de Sega miraron al futuro e incorporaron y crearon todo tipo de ingenios que la convertirían en una máquina adelantada a su tiempo. Como ya hemos adelantado, el módem fue una pieza fundamental. Debía ser una consola con la que se pudiera jugar online... a pesar de que las conexiones de la época no fueran una maravilla (el módem de las consolas PAL era de 33k). Y no sólo jugar: también contó con Dreamarena, su propio portal, desde el que se podía acceder a un navegador, foros, juego online, descargas para juegos... ¿Hemos dicho descargas? Dreamcast no tuvo disco duro, pero sí una unidad de almacenamiento externo, la Visual Memory Unit (VMU), que jugó distintos papeles: aparte de tarjeta de memoria, era una miniportátil que permitía disfrutar de pequeños minijuegos y opciones como cuidar a un Chaos en *Sonic Adventure* o elegir nuestro equipo titular en algunos juegos deportivos, sin que el rival viera nuestra elección en pantalla a la hora de jugar en local. Y no sólo eso: algunos títulos fueron pioneros en introducir controles por movimiento. La caña de *Sega Bass Fishing* reconocía algunos gestos sencillos, algo que llevaron un poco más lejos las maracas de *Samba de Amigo* al ampliar el espectro de movimientos... Hoy en día, pueden parecer logros pequeños, pero nadie, o casi nadie, debería dudar de que fueron una inspiración para mucho de lo que llegó después, como Wii...

Con la creatividad por bandera

Pero ¿qué sería de una consola sin los juegos? Ahí, Sega dio el verdadero do de pecho, culminando la que probablemente sea una de las últimas grandes explosiones creativas en el mundo del videojuego. Si bien es cierto que el mercado era muy distinto por entonces (no estaba tan sobresaturado como ahora, con miles de juegos para móvil, versiones digitales, F2P, etc.), Sega sacó pecho lanzando algunos de los juegos más innovadores y revolucionarios de las últimas décadas. Tanto que, ahora, muchos de ellos están volviendo de un modo u otro; por no hablar de sus »

Las principales víctimas de una muerte tan prematura

Desde su lanzamiento nipón a finales de 1998 hasta su abandono en marzo de 2001, apenas pasaron tres años, un lapso de tiempo muy pequeño para una consola que, de la noche a la mañana, vio cómo algunos de sus juegos, accesorios y servicios no llegaban a ver la luz del día.



Periféricos y juegos que nunca llegaron

Dreamcast fue atípica hasta en la forma de decir adiós, y prueba de ello es que algunos mercados, como el americano, se quedaron sin ver una versión de *Shenmue 2*. Los europeos también nos quedamos sin ver algunas de las últimas genialidades lanzadas para la 128 bits de Sega, como *Illbleed*, un original y ultragore juego de terror que, quizá por la censura germana, no llegó al viejo continente. Tampoco lo hizo el adaptador de banda ancha, para jugar con mejor conexión, que sí se lanzo en Japón y EE.UU. Aunque con las conexiones que teníamos por entonces...







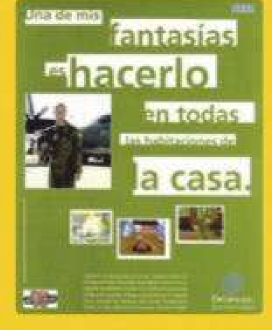
Cerca de 70 juegos cancelados

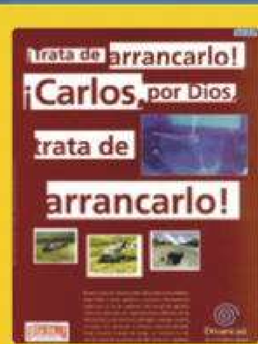
Al ver que Sega no ganaba cuota de mercado con DC, no fueron pocos los estudios que la abandonaron. Se estima que, al menos, cerca de 80 juegos no llegaron a lanzarse en el sistema pese a haber sido anunciados. Empezando por *Commandos 2*, siguiendo por *Soul Reaver 2* o *Galleon* (el siguiente gran proyecto de Toby Gard, el creador de *Tomb Raider*) y terminando por desarrollos internos de la propia Sega, como *Jet Set Radio Future* (que, como otros tantos, acabó viendo la luz en la primera Xbox).



Servicios que no llegaron a arrancar

Dreamcall era uno de los servicios que tenían previsto aterrizar en Dreamcast, y daría usos distintos al micrófono que se comercializó para la consola. El servicio iba a arrancar en Estados Unidos y, gracias a él, los usuarios de Dreamcast podrían hablar entre ellos como si realizaran una llamada de teléfono, o incluso llamar a teléfonos fijos a bajo precio. Nunca llegó a despegar. En Japón, lo más parecido que hubo fue un accesorio que permitía realizar y recibir llamadas mientras estábamos jugando con la consola. También llegó a estar en desarrollo una cámara de fotos que llevaría aparejado algún tipo de servicio que nunca llegó a explicarse...













Una forma distinta de hacer publicidad

Desde el primer día, Sega España apostó por un enfoque muy distinto en su publicidad, tanto en la estética como en el fondo, en el que siempre brilló el humor. Primero, para convocar a los fans a los eventos "The Dreamcast Experience" (las fiestas previas al lanzamiento); después, para resaltar el componente online, global y multijugador de la consola (con eslóganes como "hasta 6.000.000.000 jugadores" o "entre John, Tokashi, Michelle, Ernesto y yo, no hay nada") y, finalmente, para jugar con los dobles sentidos y con algunas frases que se habían grabado a fuego en la época, como el ya inolvidable "¡trata de arrancarlo, Carlos, por Dios!", que vino como anillo al dedo para promocionar *Sega Rally 2*.

20 JUEGOS QUE DEFINIERON EL CATÁLOGO DE DC

Puede que Dreamcast fuera fugaz como un cometa, pero le dio tiempo más que de sobra para dejar toda una constelación de juegos inolvidables, en muchos casos adelantados a su tiempo, y que fueron el faro que guió a todo lo que vendría a continuación, tanto en lo estético como en lo jugable.



BLUE STINGER

CLIMAX
SURVIVAL HORROR 1999

Este genial survival horror, completamente en 3D (fue de los primeros), tuvo cámaras prefijadas en la versión japonesa y cámara libre en la occidental. Quien lo jugó todavía lo sigue recordando...



CHUCHU ROCKET!

SONIC TEAM
PUZLE 1999

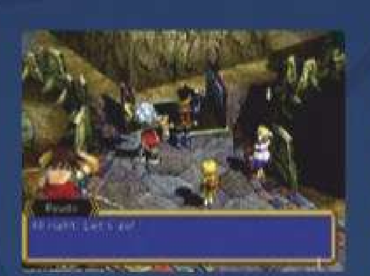
El juego que estrenó el servicio online de Sega. Un puzle con multijugador en el que debíamos guiar a unos ratones colocando flechas de dirección (ganaba el jugador que reuniera más ratones).



CRAZY TAXI

HITMAKER
VELOCIDAD 2000

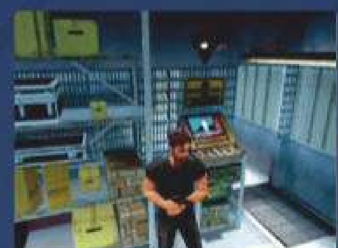
¿Qué decir de este arcade sin igual? Velocidad en vena para arrasar por la ciudad y llegar al destino a tiempo y a ritmo de The Offspring y Bad Religion. Un clásico IMPRES-CIN-DI-BLE.



GRANDIA II

GAME ARTS
ROL 2001

Uno de los juegos de rol más laureados del sistema, aclamado por sus buenos gráficos, su innovador sistema de combate y un enfoque más accesible que el de la primera entrega.



HEADHUNTER

AMUZE
AVENTURA 2001

Definido a menudo como "el *Metal Gear*" de Dreamcast, se trataba de una buena aventura en tercera persona, con niveles de acción y conducción y una notable y futurista historia de fondo.



IKARUGA

TREASURE
SHOOTER 2002

Treasure convertía en oro el género que tocaba... y no fue menos con este matamarcianos. Siendo uno de los géneros más añejos, le insuflaron ideas nuevas que otros han copiado después.



JET SET RADIO

SMILEBIT
AVENTURA 2000

Una de las joyas de la corona: un título único en concepto (patinaje, grafitis...), en estética y en banda sonora. Un juego que, veinte años después, sigue pareciendo actual. Una pasada.



POWER STONE

CAPCOM
LUCHA 1999

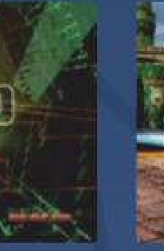
Lucha a cara de perro para hasta cuatro jugadores en minimapas abiertos. Al recoger cuatro gemas, podíamos transformarnos y desplegar nuestro poder, en entornos altamente interactivos.



REZ

UNITED GAME ARTISTS
SHOOTER 2002

Un juego de culto de Tetsuya Mizuguchi que, en 2016, volvió a estar en boca de todos al saltar a la realidad virtual. Un shooter sobre raíles que, en realidad, era una experiencia extrasensorial.



SOUL CALIBUR

NAMCO
LUCHA 1999

El mejor juego de lucha 3D del sistema, y otro título adelantado a su tiempo... al menos en lo técnico. Superaba incluso a la recreativa (modos aparte) y, con VGA Box, era un espectáculo.

» creadores, muchos de ellos en activo y con una carrera de sobra consolidada. *Jet Set Radio*, *Rez*, *Shenmue*, *Crazy Taxi*, *Phantasy Star Online* y cualquiera de los que podéis encontrar encima de estas líneas son un ejemplo de lo que ofreció el catálogo de la consola y de lo que innovó en muchos sentidos. Tanto que, ahora, veinte años después, muchos de esos nombres siguen en boca de todos. *Space Channel 5* y *Rez* han encontrado una segunda vida gracias a la realidad virtual; *Shenmue III* es una realidad gracias al micromecenazgo, y por fin vamos a poder continuar la historia de Ryo Hazuki; *Phantasy Star Online 2* llegará a Occidente tras arrasar en Japón hace ya unos años... Y hay más ejemplos, todos los cuales son una prueba fehaciente de que los juegos de Dreamcast fueron unos adelantados a su tiempo. Pero es innegable que la realidad golpeó más fuerte que los sueños: fuera de Japón, no se había olvidado el fracaso de Saturn frente a PlayStation, ni el de 32X, y muchas compañías optaron por no respaldar a Dreamcast, como fue el caso de Electronic Arts o Squaresoft, algo que también tuvo un efecto directo en su catálogo. Así, apenas dos años y medio después de su lanzamiento en Japón, el 31 de marzo de 2001, Sega anunciaba el abandono de la plataforma y su salida del mercado como fabricante de hardware... algo que había vaticinado Isao Okawa, el por entonces presidente de Sega, si no se alcanzaban los objetivos. El mismo Okawa que, paradójicamente, murió casi al mismo tiempo que la consola (16 de marzo de 2001). Como en otros tantos productos tecnológicos innovadores, se puede decir que Dreamcast tuvo las ideas correctas en el momento equivocado... o, mejor dicho, unos cuantos años antes de tiempo.

Un legado imperecedero

Ya sea por sus joyas arcade, por sus juegos de lucha 2D y 3D o por títulos revolucionarios como *Shenmue*, se puede decir que, aun con una efímera vida, Dreamcast cumplió su objetivo, llenando de sueños y creatividad una de las generaciones más exitosas de la historia, que ella misma inició. Puede que su sueño durara poco, pero no cabe duda de que su huella y su visión siguen vivas, veinte años después de su debut. Sólo queda preguntarse cómo sería hoy la industria del videojuego si Sega hubiera seguido soñando... ■



METROPOLIS STREET RACER

■ BIZARRE CREATIONS
■ VELOCIDAD ■ 2000

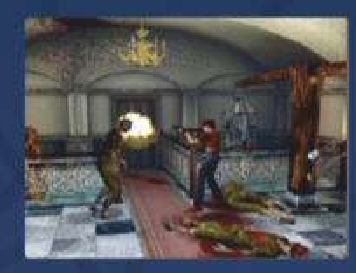
La antesala de *Project Gotham*, un original juego de velocidad que introdujo el sistema de kudos para valorar nuestra forma de conducir. Contó con más de 260 trazados y un acabado gráfico más que notable, que lo convirtió en uno de los mejores juegos de velocidad del catálogo de Dreamcast.



PHANTASY STAR ONLINE

■ SONIC TEAM
■ ROL ■ 2001

El primer juego de rol online para consola. Si eso no dice ya lo suficientemente pionera que fue Dreamcast, pocas cosas más pueden hacerlo. Lo que el Sonic Team aprendió con *ChuChu Rocket!* lo puso en práctica con *PSO*, cogiendo ideas de *Diablo* y *Everquest*. Fue alabado por igual en todo el mundo.



RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

■ CAPCOM
■ SURVIVAL HORROR ■ 2000

El primer juego de la serie que no se lanzó primero en PlayStation y, además, el primero en ser completamente 3D con cámara dinámica. En su lanzamiento, fue un verdadero soplo de aire fresco, por sus gráficos y por algunas situaciones. Marcó, sin duda, un antes y un después en la serie de Capcom.



SHENMUE I & II

■ SEGA
■ AVENTURA ■ 2000-2001

Quizá la quintaesencia de lo que fue Dreamcast: una aventura adelantada a su tiempo, tanto en lo técnico como en lo jugable. Una historia de venganza que nos llevaba por un mundo enorme repleto de cosas para hacer, con combates profundos y localizaciones tan vivas que sólo les faltaba respirar. Otro imprescindible.



SKIES OF ARCADIA

■ OVERWORKS
■ ROL ■ 2001

Para muchos, el mejor juego de rol del sistema. Una historia de piratas del aire en la que el joven Vyse debía impedir que un imperio despertara unas viejas armas capaces de destruir el mundo. Combates por turnos, mucho por explorar y unos gráficos tremendamente sólidos pusieron la guinda.



SONIC ADVENTURE

■ SONIC TEAM
■ AVENTURA ■ 1999

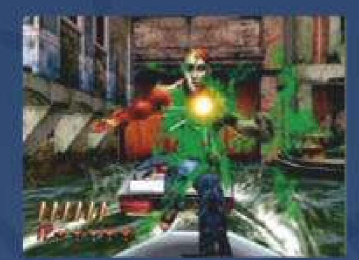
El salto de Sonic a los entornos 3D fue el juego más vendido de DC. Una completa aventura en la que podíamos manejar hasta a seis personajes (con habilidades únicas) para reunir las esmeraldas del caos e impedir que Robotnik la liara parda. La velocidad que llegaba a alcanzar Sonic era brutal.



SPACE CHANNEL 5

■ UNITED GAME ARTISTS
■ MUSICAL ■ 2000

La reportera Ulala fue uno de los grandes iconos de la consola, al protagonizar un juego de ritmo en el que debía derrotar a los Morolians imitando sus bailes. Su simpatía, su colorido y su toques psicodélicos hicieron el resto. Algo tendría cuando hasta el mismísimo Michael Jackson hizo un cameo...



THE HOUSE OF THE DEAD 2

■ WOW ENTERTAINMENT
■ SHOOTER ■ 1999

Tras éxitos como *Virtua Cop*, Sega era una potencia en los arcades de disparo... y prueba de ello era su serie *The House of the Dead*. Esta segunda parte, en DC, lucía gráficos al nivel de la recreativa, y jugar con la pistola ofrecía la misma experiencia que en los salones... aunque con más modos de juego.



VIRTUA TENNIS

■ HITMAKER
■ DEPORTIVO ■ 2000

Sin duda alguna, uno de los mejores, más divertidos y ágiles juegos de tenis que jamás han pasado por una consola. Además, a 60 Hz, era como ver un partido de verdad, gracias a sus cuidadas animaciones. La versión doméstica incluyó diversos modos y extras, como alocados minijuegos o un modo carrera (World Circuit).



MARVEL VS CAPCOM 2

■ CAPCOM
■ LUCHA ■ 2000

Si *Soul Calibur* fue el rey de la lucha 3D, *MvC2* lo fue de la 2D. Sus combates por tríos, su acabado gráfico en plan "comic book", su abultado plantel de personajes y una espectacular y brillante puesta en escena hicieron el resto. Como otros tantos ports, en consola ofreció más modos y opciones.

Las ediciones más raras de la consola

Dreamcast no fue una consola proclive a tener demasiadas ediciones especiales. Se realizaron algunas tiradas limitadas para vender la consola en concesionarios Toyota (y animar la venta de coches), una en color negro puro... Las más raras son obra de Sega en Alemania, que encargó piezas únicas como éstas de *Shenmue*, *Jet Set Radio* o *Code Veronica*.











AÑO 1999 **COMPAÑÍA** Sony **FORMATO** PlayStation

APE ESCAPE



EL PLANETA DE LOS SIMIOS



Fue el primer juego en utilizar el Dual Shock y supuso el punto de partida de una lucrativa franquicia que visitaría las siguientes generaciones de PlayStation.

Daría lo que fuera por viajar en el tiempo y asistir al "brain storming" del que surgió esta maravillosa chifladura de SCE Japan Studio: un juego en el que nuestro objetivo es atrapar monos con un cazamariposas, tras aturdirlos con una especie de sable láser. Y no se trata de unos monos cualquiera: son unos simios tocados con sirenas, que activan nada más vernos, para alertar a sus compañeros. El detonante de todo esto era un mono albino llamado Specter, que adquiría inteligencia humana tras calzarse en la cabeza un casco experimental. Convertido en una suerte de César (el del reseteo de "El Planeta de los Simios"), Specter no sólo liberaba a sus compañeros, sino que los enviaba a diferentes periodos de la historia a través de una máquina del tiempo. Un auténtico locurón de juego, y uno de los mejores exponentes del género de las plataformas 3D en la primera PlayStation. *Ape Escape* es peculiar, además, porque convirtió en auténticos iconos pop a los enemigos del juego. Nadie se acuerda de Spike, el protagonista humano, pero los monos, conocidos en Japón como piposarus, inspiraron todo tipo de merchandising. Servidor adquirió sendos peluches ¡con sirena! para sus sobrinos, durante un remoto Tokyo Game Show, y volaban de las estanterías.

Locos por los monos con sirenas

El tremendo éxito del primer *Ape Escape* no sólo disparó las ventas del Dual Shock: Sony lanzaría sucesivas secuelas y spin-offs para PlayStation y sus sucesoras, incluso PSP. La popularidad de los piposarus llamó la atención del mismísimo Hideo Kojima, que incorporó a los monetes en un minijuego del *MGS 3: Snake Eater* de PlayStation 2. Bautizado como Snake vs Monkey, en él, Naked Snake debía dar caza a los piposarus, en plena jungla, tras aturdirlos con su pistola tranquilizante. Un año más tarde, *Ape Escape 3* correspondió a semejante cortesía al añadir un modo extra llamado Mesal Gear Solid, donde encarnábamos a la versión "mona" del rey del sigilo. Los piposarus también realizaron varios cameos en otros títulos, como *Ratchet & Clank 3* (la versión japonesa permitía ponerle un skin de mono a Ratchet), *Everybody's Golf 4!* (donde podías reclutar un piposaru como caddy) o, más recientemente, la versión de PS4 de *Super Bomberman R*. ¡Larga vida a los simios!



NADIE SE ACUERDA DE SPIKE, EL PROTAGONISTA, PERO **LOS MONOS** SE CONVIRTIERON EN ICONOS POP



Por **Bruno Sol** @YeOldeNemesis



Arriba, podéis ver a Spike en plena caza. En las dos pantallas de abajo, están los dos crossovers de los piposarus con el universo de *Metal Gear Solid*: en *Ape Escape* y en la versión de PS2 de *MGS 3*.



ASÍ LO **VIVIMOS**

HOBBY CONSOLAS 94 **AÑO** 1999



novedades PlayStation

¡Siga a ese mono!



Gráficos:

Sonido:

Jugabilidad:

Diversión:

Opinión:

Valoración 93

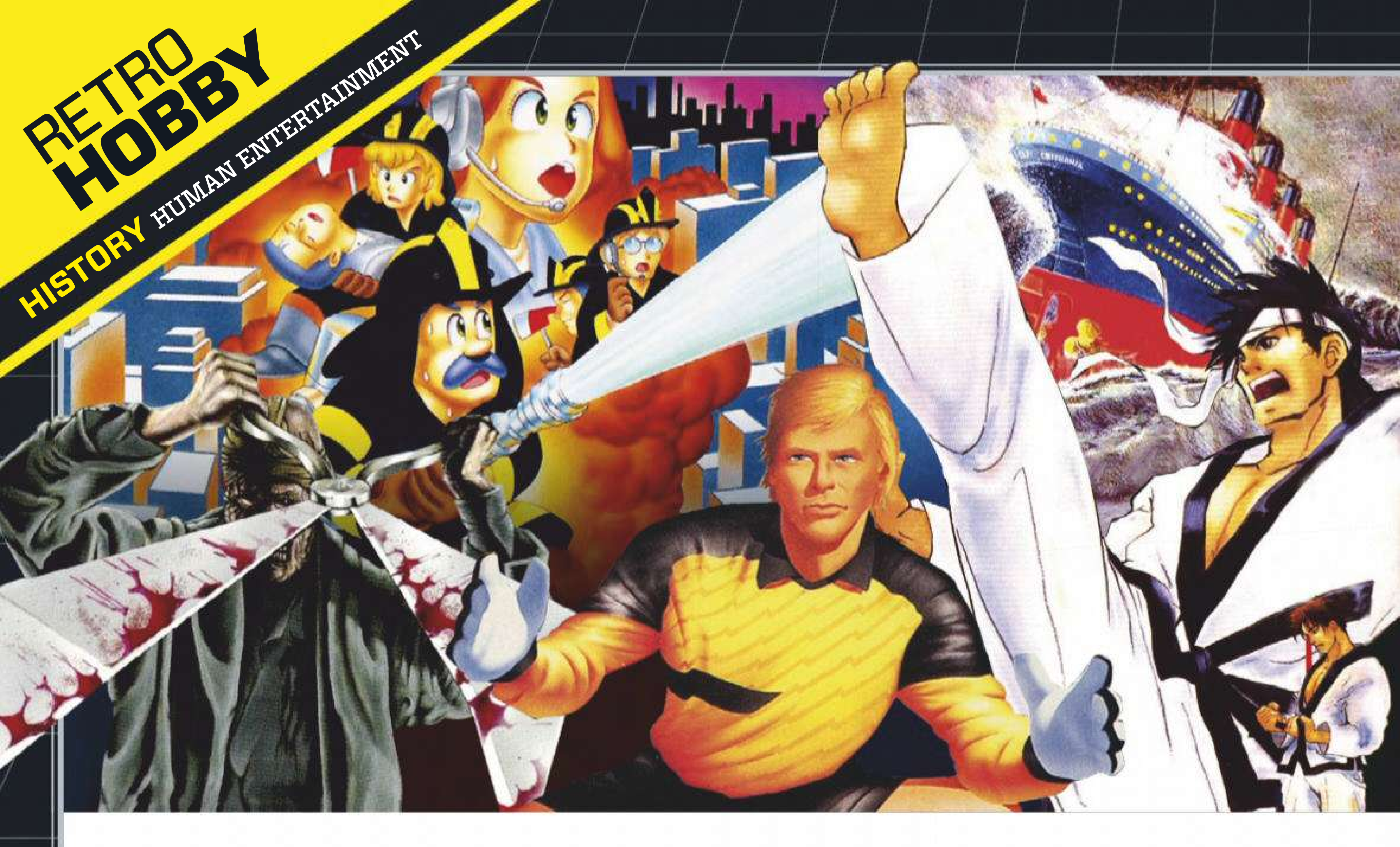
NADA MENOS QUE UN 93 se llevó la primera entrega de *Ape Escape*, analizada en el interior de la Hobby Consolas de julio de 1999. "¿Un verano cazando monos? Suena a disparate, pero ésa es la idea que Sony nos propone con *Ape Escape*, un divertido safari plataformero que reúne todas las virtudes necesarias para convertirse en el juego de moda". La review de Javier Abad era rematada con contundencia: "Un juego que aporta un montón de ideas frescas y originales, y que, además, sabe ponerlas en escena con brillantez técnica y grandes dosis de humor. Imprescindible para los aficionados al género".



SECUELAS Y SPIN-OFFS

Los piposarus sólo provocaron el caos una vez en PSOne, pero regresarían por partida doble a PS2 (*Ape Escape 2* y *3*) y PSP (*Ape Escape P*), a lo que hay que añadir un buen número de spin-offs. Cuatro de ellos fueron exclusivos para el mercado japonés (incluido el *Ape Escape Racing* para PSP), mientras que *Ape Quest* sólo llegó a Occidente en formato digital (en Japón sí llegó a comercializarse en UMD para PSP). También protagonizaron diversos party games, como *EyeToy: Monkey Mania*, *Ape Escape Academy* y su secuela o *PlayStation Move Ape Escape*. Por desgracia, en Europa nos privaron de *Ape Escape: Pumped & Primed*.





HUMAN ENTERTAINMENT

UNOS AUTÉNTICOS VISIONARIOS

Fueron los pioneros, a nivel mundial, a la hora de fundar una escuela para enseñar a hacer videojuegos, y de allí surgieron un puñado de obras realmente únicas

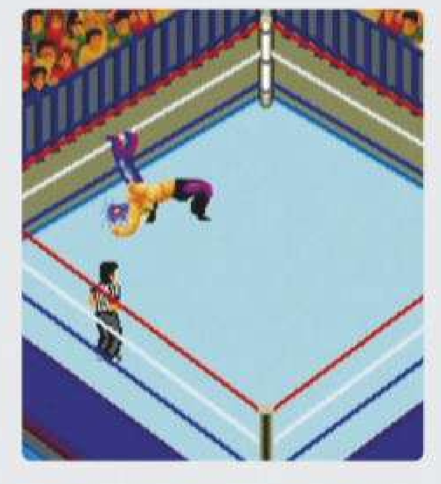
Apenas duró diecisiete años en activo, pero, durante ese periodo, Human Entertainment se labró una gran reputación, gracias a la brillantez de sus juegos, tanto a nivel técnico como jugable, y a la tremenda originalidad de algunas de sus propuestas, que abarcaron desde la Famicom hasta Dreamcast. Human Entertainment firmó títulos tan populares como el *Super Soccer* de Super Nintendo y apuestas tan arriesgadas, y gloriosas, como *Septentrion* (rebautizado como *S.O.S.* en Estados Unidos) o el mismísimo *Clock Tower*, posiblemente el juego más brutal de todo el catálogo de Super Famicom y origen de una corta, pero impactante, saga de survival horror.

El talento brotaba a chorros de las oficinas de Human Entertaiment, pero la empresa, además, fue pionera, a nivel mundial, al fundar la primera escuela para enseñar a desarrollar videojuegos. En 1990, puso en marcha la Human Creative School, una institución ubicada junto al cuartel general de la compañía, en Tokio. De esta escuela, surgieron un buen número de profesionales de la industria japonesa y, en sus aulas, se gestaron algunos proyectos que acabarían viendo la luz en las tiendas, como el mencionado *Septentrion* (con el Modo 7 de SNES al servicio de una angustiosa experiencia inspirada en "La aventura del Poseidón") o *The Firemen*, uno de los cartuchos más caros actualmente del catálogo PAL de la 16 bits de Nintendo. Es más, en Human Entertainment, se curtió el mismísimo Goichi Suda, más conocido como Suda51, quien dirigiría dentro de la compañía dos entregas de la saga de wrestling de la casa, incluyendo el impactante guión de *Super Fire Pro Wresling Special*. El posterior fundador y CEO de Grasshopper también demostró su amor por el terror liderando el desarrollo de *Twilight Syndrome* (*Search* e *Investigation*) y *Moonlight Syndrome*. La trayectoria de Human Entertainment se cortó de raíz en 2000, cuando la compañía tuvo que declararse en bancarrota (aunque la Human Creative School seguiría funcionando, ya bajo una gestión independiente). Algunos de sus extrabajadores acabarían formando otros estudios, como Spike o Nude Maker. ■

HUMAN FUE EL LUGAR DONDE GOICHI SUDA EMPEZÓ SU LARGA Y EXITOSA CARRERA

9 CLÁSICOS MUY "HUMANOS"

No ha sido sencillo elegir nueve juegos entre la nutrida producción de Human Entertainment, desde su fundación en 1983 hasta su quiebra en 2000, pero éstos son los más representativos.



FIRE PRO WRESTLING COMBINATION TAG

1989 · PC ENGINE

Saga legendaria entre los apasionados de la lucha libre, que abarca desde esta entrega de 1989 hasta el reciente *Fire Pro Wrestling World* de PS4 (Spike tomó las riendas desde marzo de 2000). El genial Suda51 se curtió con ella en sus inicios.



SUPER SOCCER

1992 · SNES

Que levanten la mano los que no se tiraron meses quemando este mítico cartucho de SNES, uno de los títulos de lanzamiento de la consola en Europa. En Japón, se comercializó a finales de 1991 como *Super Formation Soccer*. Ha sido uno de los primeros títulos de SNES en aparecer para el servicio Switch Online.



FINAL MATCH TENNIS

1991 · PC ENGINE

Una auténtica joya para la consola de NEC, tan divertido como el *Super Tennis* de SNES (al que muchos encontramos sospechosas similitudes en su día), pero mucho más técnico. De hecho, al principio cuesta pillarles el truco a algunos golpes, pero, cuando lo logras, ya no puedes abandonarlo.



SEPTENTRION / S.O.S.

1993 · SNES

La adaptación no oficial de "La aventura del Poseidón" nos embarcaba en un buque en pleno naufragio, donde encarnábamos a cuatro personajes, cada uno con su propia historia y distintos finales. El Modo 7 se encargaba de rotar el barco en una experiencia tan espectacular como dramática.



TAEKWON-DO

1994 · SNES

El paso del tiempo ha ido coronando a este cartucho como una obra de culto entre los fans de la lucha, especialmente por su combate final. Tras dejar KO al árbitro, nuestro rival mandaba al garete las reglas para convertir la pelea en algo personal, por lo que el juego cambiaba los marcadores por otros tipo *Street Fighter*.



THE FIREMEN

1994 · SNES

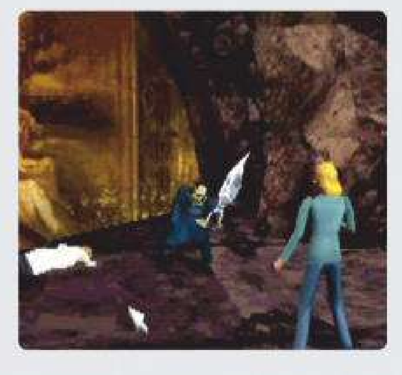
Otra creación que saltó de las aulas de la Human Creative School a las tiendas de Japón y Europa. Por cierto, la versión PAL ha alcanzado, con el paso de los años, precios de locura entre los coleccionistas. A España llegó en 1995 de la mano de SPACO, en unidades muy limitadas. El juego es muy divertido, pero no merece el dineral que piden por él.



CLOCK TOWER

1995 · SNES - PSONE

Uno de los mejores, y más terroríficos, survival horror de todos los tiempos. Su demencial control a lo point and click disparaba aún más la tensión cuando tocaba escapar de nuestro amigo "el tijeritas". Esta pesadilla, que acabaría recibiendo un port para PSOne, estaba inspirada en "Phenomena" (hasta Jennifer se llamaba así por Jennifer Connelly).



CLOCK TOWER II

1996 · PSONE

El salto a los polígonos le sentó estupendamente a esta secuela, que llegó a Occidente como *Clock Tower* "a secas". Dramáticos ángulos de cámara, sustos a mansalva y una música capaz de poner de los nervios al mismísimo Satanás, al servicio de un aventura terrorífica, donde volvía a aparecer el sin par "tijeritas", con más mala baba que nunca.



TWILIGHT SYNDROME

1996 · PSONE

Goichi Suda se encargó de dirigir las dos entregas de esta angustiosa mezcla de aventura y novela visual, protagonizadas por estudiantes sin miedo a pasar la noche en aulas abandonadas. Suda51 dirigiría y escribiría *Moonlight Syndrome* antes de abandonar Human para formar su propio estudio: Grasshopper Manufacture.

Yen te responde



“Tras dos meses de "vacaciones", me vuelvo a Japón para seguir de fiesta. Mejor dicho, de show, aquí, en Tokio. Ya sabéis, a ver cosas que no veréis hasta... La lástima es que no sé si llegaré a Madrid Games Week, aunque lo intentaré”

Yen

Juegos directos desde China

¡Hola, Yen! Es la primera vez que te escribo, y eso que llevo varias generaciones leyendo vuestra revista. Hay un juego que me está llamando mucho la atención y veo poco o nada en las revistas sobre él, así que ahí van mis preguntas:

■ ¿Qué se sabe sobre *Genshin Impact*? Es un juego chino "inspirado" en *Breath of the Wild* y que saldrá el año que viene. Recientemente, han dicho que para PS4. ¿Se saben fechas, si saldrá en castellano o habéis podido probarlo? Pinta muy bien.

Pues no, no lo hemos probado. Todavía no tiene fecha concreta de lanzamiento y, sobre la traducción, dependerá del editor en Occidente. No me extraña que lo hayan anunciado para PS4, porque sería un gran reclamo vender un "Zelda" para la consola de Sony. Es verdad que, en muchos aspectos, parece inspirado en *Breath of the Wild*, sobre todo en algunos escenarios y enemigos, y en ciertas mecánicas de exploración. Sin embargo, ofrece muchas diferencias, como un sistema de combate más complejo, la posibilidad de reunir un equipo de cuatro personajes (e intercambiarlo entre 30 posibles) y un multijugador online que te permitirá unir amigos a tu partida si te hace falta ayuda para derrotar a algún monstruo. Eso sí, sabiendo que era un desarrollo en principio destinados a móviles, no sé yo si deberías poner muchas esperanzas en él... Espero equivocarme, porque es verdad que lo que se ha visto es una preciosidad y lo que se cuenta de su mundo también es muy atractivo. Esperemos que, al final, su mejor baza no sea sólo su parecido con el juego de Switch... Como ya me he llevado unos cuantos chascos, procuro no hacerme ilusiones. Ojalá me equivoque.



■ **Genshin Impact.** Este juego chino, inspirado en *Breath of the Wild*, está dando mucho de qué hablar por su parecido con el juego de Switch y por el anuncio de que llegará a Occidente.



■ **A diferencia de Breath of The Wild,** en *Genshin Impact*, podremos manejar a distintos personajes, con habilidades únicas relacionadas con los elementos.

? LA PREGUNTA DEL MES

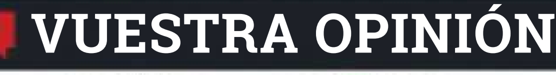
La dañina moda de los remakes y los remasters

■ Hola, Yen. ¿No crees que esta moda de los remakes y los remasters hace daño a la industria?

No, no creo que le haga daño. No está mal darles a los jugadores la posibilidad de recuperar juegos que en su día no pudieron disfrutar. Es verdad que algunas remasterizaciones parecen estar de más, pero, al final, es el mercado el que manda. Si no se vendieran, dejarían de hacerse, pero el caso es que funcionan. Si no te gustan, ignóralos. Yo no soy mucho de remasterizaciones, pero reconozco que los remakes están llegando a mi corazoncito de jugón. Juegos tan bien hechos como *Resident Evil 2* y *Link's Awakening* o tan prometedores como *Final Fantasy VII* están arrasando las dudas que pudiera tener. ¿Que otros son reguleros? Pues sí, pero es que, desgraciadamente, no todos los juegos que se ponen a la venta son igual de buenos. Tiene que haber de todo.

Ángel Cano







telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es www.facebook.com/hobbyconsolas

Haznos llegar tus preguntas y opiniones. Los comentarios publicados en ***Vuestra opinión*** ganarán una suscripción digital por un año a las revistas de Axel Springer.



PC Classic. Se anunció en noviembre de 2018. Iba a contar con 30 juegos clásicos de PC preinstalados y la opción de ampliarlos, pero parece que se ha cancelado.

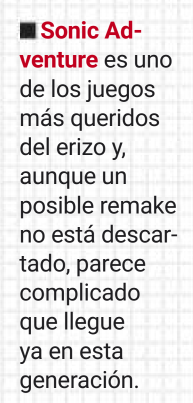
¿Creéis que desde China pueden empezar a llegarnos triples A como éstos a partir de ahora? Gracias.

Hace tiempo que China es una superpotencia también en el mundo del videojuego, aunque se ha centrado en móviles y en los MMORPG que arrasan por aquellas tierras. Sus desarrolladores nunca han pensado demasiado en el mercado global, y los pocos juegos chinos que nos llegan es porque editores externos han ido a buscarlos para sacar del país las IP, lo que tampoco es siempre fácil. Si la industria China del videojuego empieza a pensar en todo el mundo y no sólo en el mercado interno, en poco tiempo podemos llevarnos una agradable sorpresa. Potencial hay... Estaré vigilante.

Alejando NP

Reviviendo el pasado

Hola, Yen. Os leo todos los meses desde el verano de 2015. Y me gustan mucho vuestras revistas, sobre todo tu apartado y el de Retro Hobby. Bueno, comienzo con las preguntas.





Sonic Adventure es uno de los juegos más queridos del erizo y, aunque un posible remake no está descartado, parece complicado que llegue ya en esta generación.

***Super Mario Strikers* es un juego muy especial para mí: me encantó porque era muy diferente a otros juegos de fútbol y de Mario. Se hizo una secuela para Wii, ¿pero ves posibilidades de que hagan la tercera entrega o, incluso, un remake?**

Vaya, muchas gracias por leerme todos los meses. A mí también es lo que más me gusta de la revista: el retro y lo que hago yo. Bromas aparte, vamos al tajo. Qué coincidencia que me hagas esta pregunta justo en este número. Puede que aún no hayas leído el reportaje de Sergio, sobre los juegos de fútbol de antaño, donde, precisamente, se pregunta a qué espera Nintendo para resucitar esta serie... Yo tampoco conozco la respuesta. Por parecerme factible, me lo parece, pero los designios de Nintendo son inescrutables.

***Sonic Adventure* es mi juego favorito de Sonic y, como dijo su director, me encantaría ver un remake. ¿Crees que saldrá un remake en esta generación de consolas?**

Lo veo complicado a estas alturas de la generación. Y mira que han tenido oportunidades, con la turra que nos están dando con las remasterizaciones y los remakes. Hace tiempo que aprendí que todo es posible, pero...

Me encantan los juegos retro, ya que no los pude disfrutar en su momento, y a los de MS-DOS les tengo un cariño especial. ¿Cuál es la mejor forma de jugar juegos de MS-DOS actualmente? He oído que iban a sacar un PC Classic, pero se ha cancelado...

No es de extrañar que se cancelara lo del PC Classic, porque, aunque te parezca increíble, hay muchas maneras de disfrutar de los juegos de MS-DOS sin recurrir a algo así. Hay un porrón de juegos disponibles para iOS y Android. Hay muchos gratuitos y otros de pago, pero los precios no son altos y suelen oscilar entre uno y seis euros. »

EN CHINA HAY MUCHO POTENCIAL, PERO, DE MOMENTO, ESTÁN MÁS PENDIENTES DEL MERCADO INTERNO QUE DEL GLOBAL

VUESTRA OPINIÓN



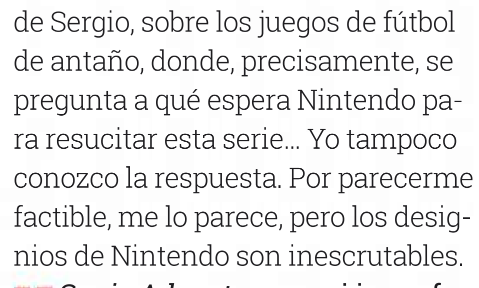
La competencia es necesaria

Carlos Serrranod

Como usuario de Sony, quiero agradecer a Microsoft todas las políticas llevadas a cabo con su Xbox, ya que esto ha propiciado que Sony tenga que ponerse las pilas para la siguiente generación. El caso más evidente es el de la retrocompatibilidad. ¿Creéis que Sony la incluiría en su PS5 si Microsoft no hubiera dado el paso? O la inclusión del Game Pass, de lo que Sony habrá tomado nota para la nueva generación. Un ejemplo de que la competencia es muy necesaria en el mundo consolero y de que los usuarios somos los más beneficiados. Tampoco me olvido de Nintendo y sus fantásticas e innovadoras ideas, que seguro serán copiadas por el resto.

YEN

Efectivamente, la competencia es buena porque obliga a que no nos durmamos en los laureles. En este caso, somos los usuarios los principales beneficiarios de que tanto fabricantes de hardware como desarrolladores de software quieran hacerlo mejor que los rivales y aportar cosas nuevas. Es de agradecer que cualquier compañía tome la iniciativa, evolucione, cambie y se adapte. Ésa es una de las razones por las que me parece tan absurda la "guerra de consolas" que revivimos hoy día. Si la "otra" hace algo bueno, aplaúdela (como haces tú), porque, al final, verás el reflejo en tu marca preferida.



VUESTRA OPINIÓN



Influencias negativas

Juan Medina Sánchez

Recientemente, ha habido de nuevo ataques a la industria del videojuego a raíz de los lamentables y habituales tiroteos en Estados Unidos. Es absurdo y pienso que sólo es una estrategia torpe de su gobierno, pero existen miles de personas que piensan que es cierto y que los juegos influyen negativamente en los jóvenes. Cada vez que se da esta situación, recuerdo una anécdota que me ocurrió hace años y procedo a narrar brevemente. Estaba en la sección de juegos de un gran comercio y, delante, tenía a un hombre joven con su hijo, que no tendría más de quince años. Al llegar al mostrador, preguntó si quedaba *GTA V*, que era el que deseaba su hijo. La dependienta, muy profesional, le advirtió de que el juego no era para menores de edad, lo que conllevó que el niño se enfureciese y diera el espectáculo. La situación se solucionó con la adquisición del juego alegando el padre que era para él. Aquello fue un claro ejemplo de la responsabilidad que deben tener los padres sobre los menores en el contenido que consumen, tanto de los videojuegos que adquieren como de películas o cualquier otro tipo de material. Espero no haberme extendido mucho, pero creo que era interesante contarlo.

YEN

Sólo quiero decirte que no puedo estar más de acuerdo contigo. Lo que consumen los jóvenes es responsabilidad de los padres. Pero todo: desde la comida, al cine o cualquier contenido de internet.

» También puedes jugar gratis a muchísimos clásicos en tu navegador a través de la web archive.org. Y, por supuesto, siempre están los emuladores que puedes instalar en tu ordenador. O en el pequeño Raspberry, al que le puedes poner la carcasa que quieras.

Y, por último, ¿crees que saldrá una Nintendo 64 Mini esta Navidad?

No. A estas alturas, Nintendo ya la habría anunciado. En cualquier caso, fíjate que yo tengo mis dudas de que la lleguen a sacar. Los juegos poligonales no aguantan el tipo en los televisores actuales igual de bien que los juegos de sprites. La mayor carga gráfica hace que sufran más en su paso a alta definición. Tú, que tienes SNES Mini, te habrás dado cuenta de que *Donkey Kong Country* parece feote, cuando era uno de los juegos más espectaculares de la consola en su día. Este año, confórmate con Mega Drive Mini.

Derek Collado

Una de consolas portátiles

Hola, Yen. Visto el anuncio de Nintendo Switch Lite, me queda el fastidio de haber quedado infrautilizada la New DS, y también un par de dudas:

¿Habrá alguna forma, aunque sea con dispositivos de segundas marcas, para conectar la Lite a una tele? Es una faena que venga "capada".

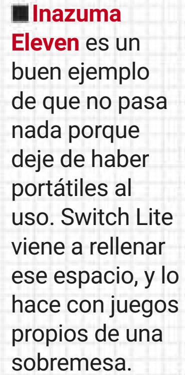
Sí, es una pena que una consola tan interesante como era New 3DS esté ya fuera de juego, pero se veía venir: salió muy tarde y el lanzamiento de Switch ya puso un clavo en su ataúd. El anuncio de Lite sólo lo confirma. Sobre esta consola, te diré que no es que venga capada: es que es así. Tú quieres comprarte una Lite para convertirla en una Switch normal... ¿No es mejor que te compres directamente una Switch? Cualquier periférico para hacer lo que dices seguramente te acabaría costando lo mismo o más que la diferencia de precio entre ambos modelos. Dicho esto, existe un aparato, llamado Genki Covert Dock, que permite conectar la Switch a cualquier pantalla con HDMI y es base de carga también, además de ser mucho más pequeño que el dock de la consola. Acaba de superar su Kickstarter con enorme éxito. Estará a la venta en diciembre por 70 dólares. Eso sí, no sé si funcionaría con Switch Lite, ya que se supone que no tiene salida de vídeo. Habría que esperar un poco para comprobarlo con absoluta seguridad.

Y, ahora que no habrá diferencia entre consola portátil y de sobremesa, ¿cómo influirá eso en el desarrollo de sus videojuegos? En uno y otro sentido, porque habitualmente ha habido juegos "portátiles" y juegos "de salón". Un saludo de uno que antes de que acabe el año tendrá una Switch.

Bueno, a los desarrolladores les viene fantástico, porque sólo tendrán que hacer un juego, y no un juego y una versión. Y a los jugadores también, ya que pueden disfrutar de sus juegos favoritos en cualquier parte. Si te refieres al "estilo" de juego... Bueno, los desarrolladores podrán crear experiencias más orientadas al modo portátil, si así lo desean y si los jugadores las demandan (de hecho, ya las hay), pero de verdad que yo no veo el problema. Al contrario, me parece que abre más el abanico de posibilidades. El primer ejemplo lo tienes en *Poké-*



Genki Covert Dock. Este pequeño dispositivo hace las veces de un dock para Switch, pero es más pequeño.





Inazuma Eleven es un buen ejemplo de que no pasa nada porque deje de haber portátiles al uso. Switch Lite viene a rellenar ese espacio, y lo hace con juegos propios de una sobremesa.

SWITCH LITE ESTÁ PENSADA COMO PORTÁTIL, COMO SUSTITUTA DE LA FAMILIA 3DS: SI QUIERES JUGAR EN LA TV, COMPRA UNA SWITCH NORMAL

mon, una saga portátil desde el principio y que ahora llega con una entrega "grande" a Switch. La podrás jugar como quieras, en portátil como siempre o cómodamente en la tele. *Profesor Layton*, *Yo-Kai Watch* o *Inazuma Eleven* son otros ejemplos de sagas asociadas a 3DS y que, próximamente, podrás jugar en Switch.

Tomás Venga

La no-moda de los toys-to-life

Hola, Yen. Verás que soy un gran fan de la saga Skylanders (tengo todos sus juegos). Respóndeme, por favor.

■ Leí en vuestra página que decís que van a sacar una nueva entrega. Y mi pregunta es: ¿se sabe la fecha de lanzamiento?

No sé dónde has leído eso, pero hace años que no se sabe nada de un nuevo *Skylanders*, concretamente desde que en 2017 se anunció que se cancelaba la saga y que *Skylanders Imaginators*, lanzado a finales de 2016, era el último juego. Lo más reciente relacionado con ella que recuerdo es la serie televisiva "Skylanders Academy", cuya tercera temporada se estrenó en 2018. En primavera de este año, se anunció que no habría una cuarta temporada. Si te atrae, las tres primeras están disponibles en Netflix. Siento ser portavoz de malas noticias. Los toys-to-life tuvieron su momento de gloria, pero ya ha pasado. Buena prueba de ello es el batacazo que se pegó Ubisoft con *Starlink*, y eso que el juego estaba realmente bien, era divertido y sus figuras estaban bien hechas y eran chulas.

zecrolb32x

Un futuro propietario de una Switch

Hola, soy Xabier y tengo doce años. Leo vuestra revista todos los meses y tu sección es mi favorita, sobre todo el "¡Qué me dices!" y te quiero felicitar por lo bien que haces tu sección. Tengo unas cuantas preguntas y me gustaría que me las resolvieras:

■ Tengo la idea de comprarme una Switch para Navidades, pero no sé si cogerme la Lite o la normal. Me parece que la Switch normal es un poco cara. ¿Crees que la Switch bajará de precio con la salida de la versión Lite? ¿Y cuál me recomendarías?



■ **Starlink: Battle for Atlas** fue el último toys-to-life en ponerse a la venta, en 2018, y nunca llegó a despegar. Antes, ya se habían cancelado *Skylanders*, *Disney Infinity* y *LEGO Dimensions*. Tras un boom, los toys-to-life pasaron a mejor vida.

Muchas gracias por tus felicitaciones. Me hace "ilu" y todo. Yo te recomendaría la normal (no va a bajar de precio, porque se acaba de lanzar un modelo "actualizado"). La puedes conectar a la tele y tiene una pantalla más grande y toda la tecnología extra de los Joy-Con. Ahora bien, si no tienes acceso a una tele siempre que te apetezca jugar y al final vas a darle más uso de portátil que de consola de sobremesa, podría resultarte más rentable la Lite...

■■ Con la Switch, me gustaría comprarme también *Pokémon Escudo*, pero la gente está diciendo que no está al nivel de otros juegos de la saga. Me gustaría saber tu opinión sobre este juego, ya que me está causando un poco de inquietud, pese a que, de primeras, parece un juegazo para estas Navidades.

Hoy en día, no hay nada que no arrastre su legión de detractores. ¡Si no lo han probado! Las críticas se deben a que no tiene la Pokédex de la saga al completo, pero es que rehacer desde cero chorrocientos pokémon no es sencillo. Ya verás como lo disfrutas tanto o más que las entregas anteriores. Tendrá menos criaturas, pero más profundidad en sus combates, mejores gráficos, cooperativo para cuatro...

Xabier Morrás

■ **Pokémon Espada-Escudo** va a ser un gran juego, eso seguro. La mayoría de las críticas que le han caído son por no incluir los pokémon de todas las generaciones.



VUESTRA OPINIÓN

La complejidad actual

Manuel Siles
Quizá sea una impresión mía, pero, al igual que antaño se buscaba ampliar la duración de un juego mediante una dificultad hercúlea, hogaño se hace mediante la inclusión abrumadora de cuestiones accesorias. Ciertos juegos en los que, transcurridas más de diez horas, uno se da cuenta de que sigue en un tutorial, puesto que aún no se han desbloqueado todas las mecánicas y opciones del juego. Centenares de misiones secundarias, en muchos casos obligatorias, que no aportan nada a la historia principal y se hacen tediosas. El resultado en muchas ocasiones es el abandono del juego o, en el mejor de los casos, el intento de acabarlo lo antes posible. Quizá a las desarrolladoras se les está olvidando aquello de que lo bueno, si breve, dos veces bueno.

YEN
Primero, gracias por ampliar mi vocabulario: hacía años que no buscaba una palabra ("hogaño") en el diccionario. Segundo, creo que, en cierta medida, tienes razón. Hay juegos que deberían terminar antes para dejar mejor sabor de boca. Pero también es verdad que la duración de los juegos suele ser una razón para comprar o no, por lo que los desarrolladores, a veces, se ven entre la espada y la pared. El problema no es tanto que se alarguen: es que lo hagan sin sentido. Cuando esas misiones están bien hechas e integradas en el juego, ¿a que querrías más?



■ 4 DE OCTUBRE ■ UBISOFT PARIS ■ SHOOTER

Ghost Recon Breakpoint




■ Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

UN LOBO CON PIEL DE FANTASMA

Si, en *Juego de Tronos*, Fantasma era un lobo, algo parecido va a suceder en el nuevo *Ghost Recon*. En una isla tan grande como los Siete Reinos, nos tendremos que enfrentar a unos lobos que otrora fueron fantasmas...

Breakpoint será el sucesor del notable *Wildlands*, lanzado hace dos años y medio, y abrazará la política de juegos como servicio que caracteriza ya prácticamente a todas las producciones de Ubisoft. Así, el juego contará con una campaña, que se podrá disfrutar en solitario o en cooperativo, y con modos competitivos de cuatro contra cuatro, como Eliminación (un duelo a muerte por equipos en un escenario que irá menguando) y Sabotaje (consistente en detonar bombas en un punto indicado del mapa). Sobre sus hombros y sobre los de *Just Dance 2020* recaerá la responsabilidad comercial del otoño de Ubisoft, que, sin nuevas entregas de *Assassin's Creed* o *Far Cry* a la vista, ha guardado casi todas sus nuevas cartas para el inicio de 2020: *Watch Dogs Legion*, *Gods & Monsters*, *Rainbow Six Quarantine*...

Unos lobos sin sapiencia

El planteamiento de mundo abierto será una evolución del de *Wildlands*, de modo que Bolivia será sustituida por Auroa, una isla ficticia de Oceanía. El archipiélago donde se ubica es el campo de operaciones de Skell Technology, una empresa de drones que, por desgracia, caerá en manos de los Lobos (no confundir con los de Boom), una unidad paramilitar liderada por el desertor Cole D. Walker, quien fuera nuestro compañero en la anterior entrega. Nuestro equipo viajará allí para pararle los pies, pero, pronto, se convertirá en el cazador cazado, después de que su helicóptero sea abatido.

Atrapados en medio de las líneas enemigas, tendremos que infiltrarnos en un desarrollo que será más táctico y variado que nunca. Los disparos en tercera persona y con coberturas serán el núcleo del desarrollo, pero habrá importantes novedades, como el camuflaje con el paisaje, un sistema de heridas (habrá que ponerse vendas e inyecciones) o la posibilidad de cargar cuerpos. Aprovechar el entorno será clave, y habrá que tener cuidado con elementos como las empinadas pendientes, por las que podremos deslizarnos; las alambradas de seguridad, que podremos romper con ayuda de un soplete; o el clima dinámico, que, por ejemplo, dará pie a barro con el que podremos embadurnarnos. Además, la gestión del equipo, la creación de objetos, el uso de un campamento y la personalización ganarán peso, igual que la narrativa, que tendrá conversaciones con ciertas decisiones. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

La nueva misión de la unidad Ghost en Oceanía será aún más táctica y larga que la que vivió en Sudamérica.



EL PLANTEAMIENTO DE MUNDO ABIERTO SERÁ UNA EVOLUCIÓN DEL DE WILDLANDS, CON UNA AMBIENTACIÓN EN UNA ISLA DE OCEANÍA

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB coco360
"Me encantó el anterior: era muy divertido y se podía jugar offline. Este nuevo cae, sobre todo por ese componente de survival."

@HADES_ELITE
"Mejora y mucho: nuevo árbol de habilidades, una mayor sensación de supervivencia, mayor relevancia de la infiltración y la táctica..."

@alejandrogonor
"Le he echado como una hora a la beta y os adelanto que luce genial, al menos en Xbox One X. El sonido es espectacular y el gunplay, cómodo y sensible."

La jugabilidad será muy táctica y convendrá optar por la infiltración y las coberturas, pero, si las cosas se ponen feas, siempre se podrá echar mano de armamento pesado, como este lanzacohetes.

Los drones tendrán un gran protagonismo. Como enemigos, serán duros de pelar, dado su dominio del campo de batalla desde las alturas, pero también podremos usarlos a nuestro favor para marcar objetivos.







Los soldados se dividirán en cuatro clases y tendrán nuevas destrezas, como la de cargar cuerpos sobre sus espaldas.



El villano será Cole D. Walker, exmiembro de los Ghosts al que ya vimos en *Wildlands* y que ahora lidera su propia guerrilla.

LAS CLAVES

1 **AUROA.** El escenario del juego será una isla ficticia ubicada en el Océano Pacífico. Su tamaño será inmenso y sus ecosistemas, muy variados.

2 **MULTIJUGADOR.** La campaña permitirá el cooperativo a cuatro bandas (con incursiones en el endgame). Además, habrá modos competitivos.

3 **SERVICIO.** Ubisoft quiere dar soporte al juego durante mucho tiempo, ofreciendo nuevos mapas, armas, clases, eventos o modos de juego.



LAS CLAVES

1 **SOULS.** Con otros nombres, pero el juego tiene todos los elementos típicos de los Souls: hogueras para descansar, almas recuperables una sola vez tras morir...

2 **CLASES.** Aquí llamadas códigos de sangre, se pueden cambiar en cualquier momento desde el menú. Se complementan con unos dones que vamos desbloqueando.

3 **ANIME.** El apartado visual hace gala de una colorida dirección artística, a lo cual se suma una banda sonora con algunos temas cargados de épica.

■ 27 DE SEPTIEMBRE ■ BANDAI NAMCO STUDIOS ■ ROL

Code Vein

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

LOS CHUPASANGRES DEL ESTILO SOULS

El estilo de *Dark Souls* es lo que es gracias a FromSoftware, pero también gracias a Bandai Namco, que confió en la fórmula tanto como para publicarle al estudio toda una trilogía.

En estos años, han salido imitadores hasta debajo de las piedras, y la propia editora, con más derecho que nadie, se ha animado a hacer uno propio a través de sus estudios internos, concretamente del responsable de la saga *God Eater*. Así, como hemos podido comprobar en su última demo, *Code Vein* replica tal cual el funcionamiento de muchos de los elementos de la fórmula, como las hogueras (muérdago, en este caso), las almas caídas al morir (aquí, neblina) o, por supuesto, los difíciles combates, con un estilo de lucha pesado o la opción de unir fuerzas con otros en multijugador.

El Condemor de los Souls

Ahora bien, *Code Vein* tiene su propio sello argumental, jugable y artístico. Para empezar, ofrece una historia de vampiros en un mundo postapocalíptico, en el que encarnamos a un "renacido" que no recuerda nada y que tiene misteriosos poderes, con una narrativa clásica con escenas de vídeo. En lo jugable, la sangre juega un papel clave, pues hay que drenarla de los enemigos (muchos de ellos son "perdidos", es decir, renacidos corrompidos por su excesiva sed de sangre) para poder usar las habilidades especiales, llamadas dones. Además, podemos cambiar entre distintos códigos de sangre (como se conoce a las clases) que desbloqueamos progresivamente, por ejemplo obteniéndolos de otros renacidos. Y, en lo visual, los personajes y los escenarios aúnan oscuridad y exuberancia a partes iguales. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Su base no reinventa la rueda del género Souls, pero el envoltorio argumental y audiovisual es francamente atractivo.



■ La roja sangre es uno de los elementos centrales del juego, tanto en la dirección artística como en la parcela jugable.



■ El primer jefe es Oliver Collins, un "perdido" que pasa por dos fases durante el combate. No es más que un aperitivo...



■ La personalización del protagonista es muy amplia: sexo, peinado, rasgos faciales, color de la ropa, tipo de máscara...

LAS CLAVES

1 ACOSO. El juego tratará un tema delicado como es el acoso escolar, a través de los ojos de un niño que escapará a esa realidad con ayuda de los monstruos que dibujará, que cobrarán vida.

2 POLUCIÓN. En un desarrollo repleto de puzles de entorno, habrá que devolver la pureza y el color a una ciudad contaminada y abandona a su suerte.

3 FÍSICO. Pese a ser un desarrollo indie, Sony le ha dado estatus de juego más grande y lo sacará en formato físico, a un precio reducido de 30 euros.

■ 6 DE OCTUBRE ■ PIXELOPUS (SONY) ■ AVENTURA

Concrete Genie

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



NO HAY UN GENIO TAN GENIAL

Como si del genio de la lámpara se tratara, el protagonista de esta aventura indie será capaz de hacer magia para liberarse de sus cadenas.

PixelOpus, uno de los estudios más pequeños de Sony, llevaba desde *Entwined*, es decir, desde 2014, sin sacar ningún juego. Pero la espera ha merecido la pena, pues su nuevo proyecto, *Concrete Genie*, promete calarnos muy hondo cuando se lance en PS4 el 6 de octubre. No en vano, abordará un problema tan serio como el del acoso escolar, poniéndonos en la piel de Ash, un niño que se sobrepondrá a él con la ayuda de unos inesperados y monstruosos amigos.

Un pincel y una ciudad mohína

Después de que sus agresores le rompan su cuaderno de dibujo, Ash acabará en posesión de un misterioso pincel. Al estilo de *Epic Mickey* u *Okami*, ese artilugio pictórico se convertirá en el núcleo de la aventura, ya que permitirá dibujar en las paredes y engendrar criaturas que cobrarán vida, con la ayuda de los sensores de movimiento del Dual Shock 4. Además de convertirse en amigos del protagonista y ayudarle a superar sus miedos, esos monstruos servirán para resolver diversos puzles de entorno, con los que nos iremos abriendo camino por Denska, una grisácea urbe a la que tendremos que devolverle el colorido. Por ejemplo, para reactivar un cuadro eléctrico, quizá haga falta dibujar una criatura con tonalidades amarillas.

Ese planteamiento pictórico se traducirá en una deliciosa estética de neón, elaborada con el motor Unreal 4. Como complemento, la bella banda sonora tendrá un tono muy emotivo que potenciará el sentimiento de la historia. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Habrá que ver su profundidad, pero su reivindicación social y su melancólica estética de neón resultan cautivadoras.



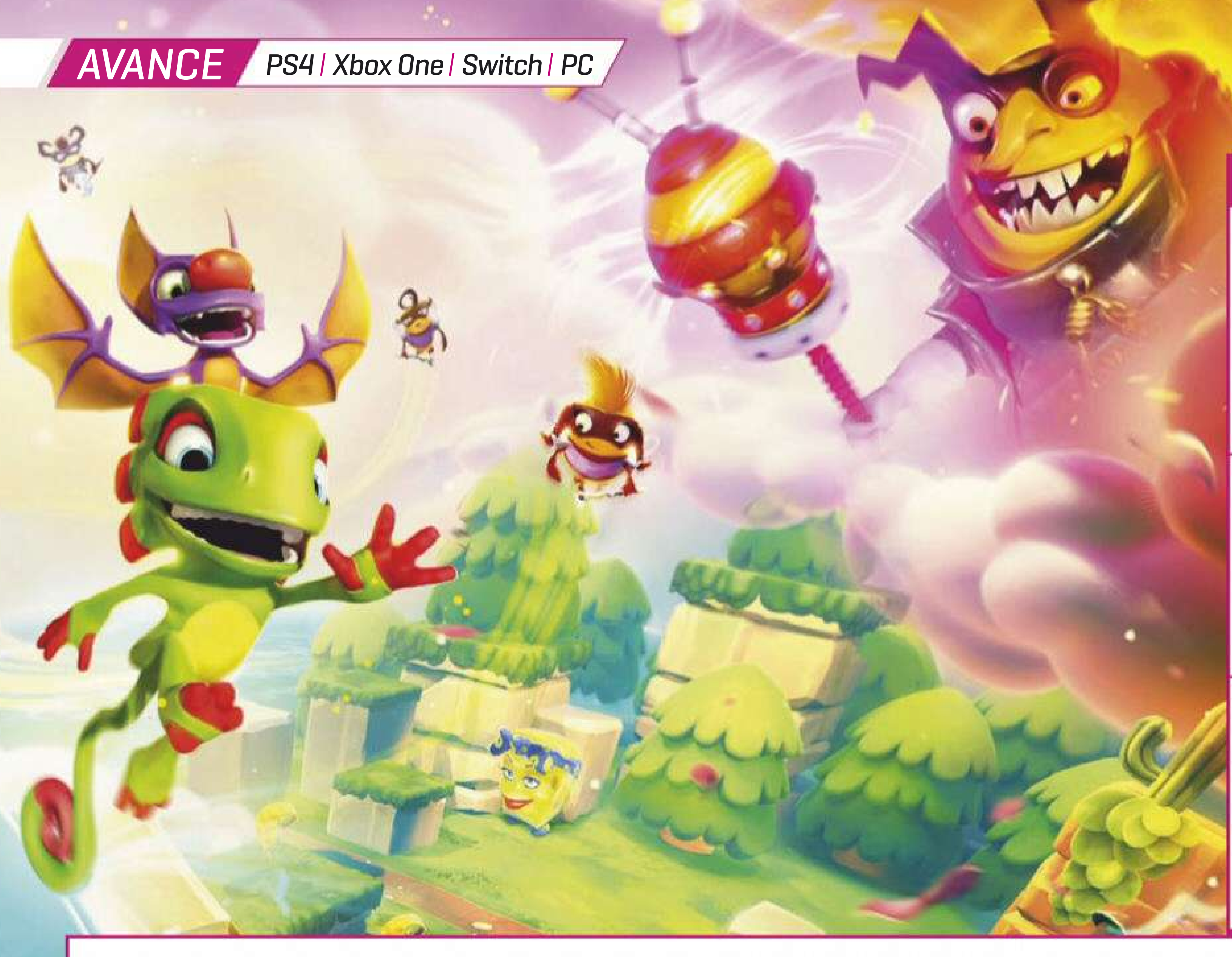
■ El contraste entre la plomiza atmósfera de la ciudad y el neón de los "grafitis" marcará la notable dirección artística.



■ La exploración incluirá algunos elementos plataformeros, como cables de electricidad que harán las veces de tirolina.



■ Habrá dos modos que le sacarán partido a PS VR (Pintura libre y Experiencia VR) y que se jugarán en primera persona.



LAS CLAVES

1 **SALTOS 2D.** Si la primera entrega retomaba los preceptos 3D de *Banjo-Kazooie*, ésta abraza los de *Donkey Kong Country*, otro de los hitos plataformeros de la mítica Rare.

2 **APICULTORES.** Yooka y Laylee tendrán como misión rescatar a una serie de abejas, que les ayudarán a fortalecerse para afrontar las fases más duras.

3 **DOS EN UNO.** Cada una de las veinte fases contará con una versión alternativa, en la que aparecerán nuevos peligros, como corrientes eléctricas, tornados, hielo...

■ 8 DE OCTUBRE ■ PLAYTONIC GAMES (TEAM17) ■ PLATAFORMAS

Yooka-Laylee and the Impossible Lair

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

MIEL SOBRE HOJUELAS PLATAFORMERAS

El legado de Rare es inmenso y, en los últimos años, muchos estudios lo han retomado, bien porque Microsoft se lo prestara (Double Helix con *Killer Instinct*, Dlala Studios con *Battletoads* o, incluso, Nintendo con el fichaje de Banjo y Kazooie para *Smash Bros*) o porque lo hicieran suyo con otras sagas.

Este segundo es el caso de Playtonic Games, un estudio fundado, precisamente, por exmiembros de Rare. Es decir, es gente que sabía lo que se hacía cuando propuso en Kickstarter hacer un sucesor espiritual de *Banjo-Kazooie*, sólo que sustituyendo al oso y la pájara por un camaleón y una murciélaga. Ahora, ya sin necesidad de micromecenazgo y con el apoyo de una editora pequeña como Team17, el estudio usa a esos dos mismos animales para traer de vuelta la filosofía de otro clásico zoológico de Rare: *Donkey Kong Country*. Así, el 8 de octubre, en formato físico y a un precio reducido de 30 euros, podremos disfrutar de un plataformas 2D en cuya banda sonora, además, ha participado Grant Kirkhope, responsable de la de *DKC*.

Abejeros anticapitalistas

El dúo protagonista se volverá a enfrentar al maléfico abejorro Capital B. Esta vez, deberá frustrar su plan de esclavizar a un reino de abejas, para lo cual se adentrará en su "Guarida Imposible". Los saltos y las diferentes habilidades de los dos personajes darán pie a unos niveles muy variados (en los que podremos recolectar plumas) y, además, habrá 60 tónicos que podrán modificar la jugabilidad o, incluso, los gráficos, con estéticas retro o modificaciones del color. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

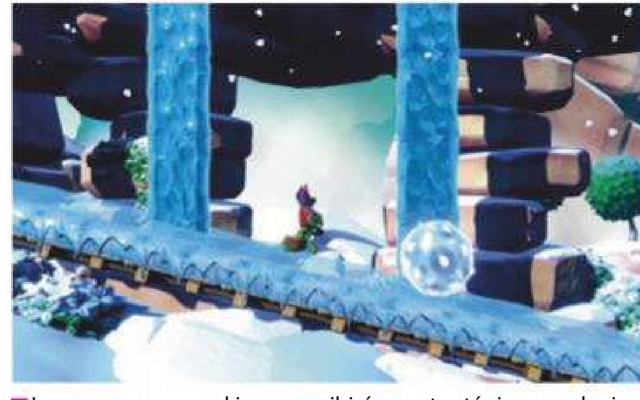
Playtonic quiso hacer un *Banjo-Kazooie* y lo logró, así que es probable que repita la jugada con *DKC:* nos va a engorilar.



■ Yooka y Laylee harán uso de la mayoría de habilidades que tenían en la anterior entrega: revolotear, rodar, camuflarse...



■ El mundo central del juego sí será en 3D y propondrá pequeños puzles para que desbloqueemos las fases en 2D.



■ Los que reserven el juego recibirán cuatro tónicos exclusivos, como éste con polígonos planos a lo Nintendo 64.



LAS CLAVES

1 **MULTIJUGADOR.** El juego está pensado para el online, con batallas en las que se juntarán hasta veinticuatro contendientes. De inicio, habrá doce mapas principales.

2 **CLASES.** Habrá veinte tipos de personajes, muchos de ellos nuevos, como Bocadragón, el dúo Bellota y Roble, Patinadora eléctrica o Muerdecerebros.

3 **JUEGO COMO SERVICIO.** EA sigue apostando por la fórmula de temporadas y actualizaciones para sus shooters multijugador. Éste ya ha iniciado su larga andadura.

■ 18 DE OCTUBRE ■ POPCAP GAMES (ELECTRONIC ARTS) ■ SHOOTER

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



Plants vs Zombies La Batalla de Neighborville

Un vecindario en pie de guerra: vegetales contra no muertos

Una de las marcas más estrambóticas de EA vuelve a echar raíces en PS4, Xbox One y PC con una entrega que se enmarca en la subsaga *Garden Warfare* y que brotará el 18 de octubre, si bien ya se puede disfrutar en acceso anticipado, con la Founder's Edition, que cuesta 30 euros.

Con la nueva generación ya a la vista y con sagas como *Battlefield*, *Battlefront* o *Apex Legends* enfrascadas en calendarios de extensión a largo plazo, EA ha decidido que su shooter online de nuevo cuño para este otoño sea *Plants vs Zombies: La Batalla de Neighborville*. El juego ofrecerá seis modos multijugador, como Absorción de territorios (donde tocará defender posiciones), Derrota confirmada (aquí, habrá que recoger orbes de los rivales caídos) o Arena de batallas (trifulcas de cuatro contra cuatro). Además, en Región libre y Operaciones, podremos explorar tres regiones y cooperar con tres amigos para completar misiones, disfrutar de minijuegos o encontrar objetos.

Vecinos estrafalarios

La jugabilidad será la habitual, la de un shooter en tercera persona, con un bando de plantas y otro de zombis. Así, habrá una veintena de clases, entre las previas y las nuevas. Por ejemplo, Gorro de noche será un hongo que se podrá volver invisible, Bocadragón escupirá fuego, Patinadora eléctrica hará gala a su nombre por partida doble, Héroe ochentero tendrá alocados gadgets... Aparte de ofrecer armas y habilidades únicas, cada vegetal y cada fiambre tendrán un diseño hilarante: un roble andante acompañado de una bellota, una mazorca pugilística, una cadete espacial... Además, la personalización será muy amplia. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Un shooter online que se desmarcará de casi todos sus rivales con un desenfadado y divertido estilo para todos los públicos.



■ Habrá tres regiones de libre exploración que, además de combates, ofrecerán alocados minijuegos.



■ La coordinación entre los miembros de cada equipo será clave, dadas las diferencias entre los personajes.



■ Todos los modos se podrán jugar en cooperativo, con opción de pantalla dividida en PS4 y Xbox One.

CONSOLA

Mega Drive Mini

¿La mejor retroconsola de la era de los 16 bits?

COMPAÑÍA Sega **PLATAFORMA** Mega Drive **PRECIO 79,95 €** **WEB** *https://megadrivemini.com/*

Con su NES Mini, Nintendo desató una fiebre por las consolas mini, reproducciones a tamaño reducido de máquinas clásicas con juegos incluidos en memoria. Esa fiebre llega ahora a los segueros con la que fue la consola más exitosa de Sega. Mega Drive Mini es la réplica perfecta de lo que ha hecho Nintendo con su legado, una miniconsola que ocupa la mitad que la original y que, aunque mantiene todas sus características estéticas (puerto para cartuchos, control de volumen...), son meros adornos, ya que ni hay salida de auriculares ni podemos usar cartuchos en ella. En el frontal, dispone de dos puertos USB para los mandos de tres botones incluidos (si quieres los de seis, toca pasar por caja), mientras que, en la trasera, cuenta con un puerto HDMI y un microUSB para la alimentación (adaptador de corriente no incluido). No hace falta decir que la reproducción de la consola, a nivel visual, es idéntica, si bien es cierto que es superligera. Los mandos, por su parte, nos han devuelto a los 90, con sus formas redondas, sus característicos y sonoros botones... Una vez arrancada la consola, accedemos a una interfaz tan sencilla como efectiva, en la que podemos mostrar los juegos en bloques de doce títulos o mostrar los "lomos" como si estuvieran en una estantería. Podemos organizarlos alfabéticamente, por número de jugadores... La sensibilidad del pad en el menú es excesiva, y pasarás de largo sin querer algunos juegos.

Más allá de la interfaz, que, además, tiene música de fondo de algunos juegos, no ofrece muchas opciones de configuración ni filtros: podemos cambiar la proporción de aspecto (entre 4:3 y 16:9) y el fondo de pantalla entre tres opciones. Aparte, como en otras consolas mini, podemos conservar nuestro avance en cada juego, hasta cuatro partidas distintas por título. Accedemos a este menú de guardado o bien pulsando el botón Reset de la consola o, durante una partida, presionando el botón Start hasta que aparece un menú emergente, para guardar la partida o volver al juego o al menú principal. Sobra decir que la emulación es perfecta, y se nota la mano de M2, un estudio especializado en este tipo de trabajos. La salida de vídeo es de 720p y, en una pantalla considerablemente grande, verás los píxeles como puños... pero lucen de muerte y se mueven de manera fluida, sin tirones, ni fallos ni nada reseñable. Incluso el sonido es fiel al sonido del chip Yamaha YM 2612 de la consola original.

Como ya sabrás a estas alturas, en memoria trae la friolera de 42 juegos, lo que la convierte en la retroconsola "oficial" de un fabricante con más juegos incluidos (Neo Geo Mini llegó a los 40). Como en todas las consolas de este tipo, es imposible dar gusto a todo el mundo... aunque hay algunos títulos, como *Eternal Champions*, que bien podrían haberse quedado fuera, para incluir otros menos conocidos, pero quizá mejores.

VALORACIÓN **Una de las mejores retroconsolas del mercado. Quizá el catálogo no es perfecto, pero es una máquina imprescindible tanto para fans de la 16 bits de Sega como para los que la descubran ahora...**

EL MANDO DE SEIS BOTONES

Retro Bit, en colaboración con Sega, comercializará dos mandos distintos... que son los que debería haber incluido la consola. Se trata de dos pads con seis botones, ideales para algunos juegos que utilizan más controles (como *Street Fighter II*). Éste de la derecha es el modelo "básico" (siete botones, si contamos Start) y cuesta 19,99 euros. Existe una versión de ocho botones, que cuesta 22 euros y que añade un octavo botón Mode, que nos permite acceder al menú de la consola mientras jugamos (para guardar la partida, salir del juego o volver al menú principal) sin tener que pulsar Reset o mantener presionado el botón Start. En ambos casos, su construcción es fiel a la del mando original.



Por **Alberto Lloret**
@AlbertoLloretPM

Mega Drive Mini es casi la mitad de pequeña que el modelo original y, aunque cuenta con control de volumen, no tiene entrada de auriculares.

CASTLE OF ILLUSION

DARIUS


GHOULS 'N GHOSTS


GUNSTAR HEROES

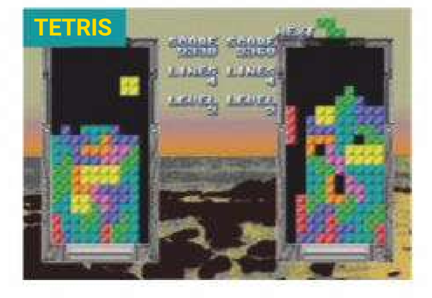

SHINOBI III


SONIC THE HEDGEHOG


STREET FIGHTER II SPECIAL CHAMPION EDITION


STREETS OF RAGE 2


STRIDER


TETRIS

DIEZ JOYAS QUE DEBES JUGAR EN MEGA DRIVE MINI

CASTLE OF ILLUSION. El clásico plataformas 2D de Mickey sigue siendo una delicia. Mejor esta versión que la remasterizada de 2013.

DARIUS
Es uno de los dos juegos "nuevos" incluidos en MD Mini. El clásico matamarcianos de Taito estuvo en desarrollo para MD, pero nunca vio la luz... hasta ahora.

GHOULS 'N GHOSTS. ¿Qué decir de una de las obras magnas de Capcom en la era de 16 bits? Un juego difícil, pero que sigue encandilando con su jugabilidad hoy día...

GUNSTAR HEROES
Uno de los imprescindibles de Treasure, los genios que convertían en oro todo lo que tocaban. Un juego de acción "de verdad".

SHINOBI III
Aventura y acción 2D en su máxima expresión. Tercera entrega de la ya casi olvidada serie *Shinobi*. No ha envejecido nada mal.

SONIC
Este juego y la secuela, incluida también en MD Mini, son dos de los mejores exponentes del género plataformero que puedes degustar.

STREET FIGHTER II SPECIAL CHAMPION EDITION
La versión del juego de lucha de Capcom que ya incluía a los cuatro jefes finales y el modo Hyper (o Turbo). Se disfruta más con el mando de seis botones.

STREETS OF RAGE 2. No os vamos a engañar: echamos en falta las otras dos entregas... pero, sin duda, ésta no es mala opción para repartir estopa junto a un amigo.

STRIDER
Otro juego de acción y plataformas mítico, obra de Capcom. Dicen que éste fue el mejor port doméstico...

TETRIS
Cierra nuestra selección otro inédito, el clásico *Tetris*, que, por motivos de licencia, no llegó a ver la luz de manera oficial.

HEADSET

RIG 700HS

El auricular para quien lo quiera todo: gran sonido, cómodo, sin cables...

Con un peso cercano a los 250 gramos, son de los auriculares de gaming más ligeros y cómodos que hemos probado. Y sin cables.

COMPAÑÍA Poly **PLATAFORMA** PS4 y PC
PRECIO 129 € **WEB** *www.plantronics.com/es/es*

A estas alturas de generación, podría pensarse que ya todo está dicho y hecho en materia de headsets, pero lo cierto es que, por nuestras orejas, siguen pasando modelos más que interesantes, como este RIG 700 de Poly (nuevo nombre del fabricante que recoge la unión de Plantronics y Polycom). Es un nuevo miembro de la reputada familia RIG y del que existen tres modelos distintos, aunque nosotros hemos probado los 700 HS, los compatibles con PlayStation 4 (y PC).

El diseño general de los RIG 700 HS no se aleja demasiado de lo visto en los anteriores modelos: la diadema acolchada es de plástico, tan flexible como resistente, con un sistema de tres ranuras a cada lado para alojar cada auricular en la posición que más nos guste. Puede parecer un sistema algo rudimentario, sin gomas que regulen la altura u otras fórmulas de ajuste... pero lo cierto es que es efectivo y funciona, gracias, en parte, a la capacidad de cada auricular para bascular. Se ajustan como anillo al dedo, y no sólo eso: al prescindir del metal y otros materiales, nos encontramos ante un modelo ultraligero, insultantemente liviano, que, una vez colocado (cubre el oído, sin tocarlo), pesa tan poco que no es raro olvidarse pronto de que llevas algo sobre la cabeza. Los apenas 250 gramos facilitan que no haya fatiga ni molestias en las sesiones de juego más largas, algo a lo que también ayudan los materiales empleados. La espuma es tremendamente cómoda, apenas da calor y está recubierta de dos materiales: tela en la parte que toca la cara (da menos calor) y piel sintética en el borde (para aislar mejor del ruido exterior).

Además, es el segundo modelo inalámbrico del fabricante, tras el RIG 800. Como aquél, necesita de un adaptador USB para conectarse a la consola o el ordenador (y sigue sin tener clavija de 3,5 mm para usarlo con cable), aunque corrige algunos aspectos cuestionables de los RIG 800, empezando por el precio (129 euros, es decir, 50 euros más barato) y siguiendo por el micro extraíble o la monitorización del mismo, gracias a los controles integrados en el auricular izquierdo. Gracias a estos últimos, podemos controlar desde el propio headset si damos prioridad al sonido del juego, al chat de voz o equilibramos ambos, así como monitorizar el nivel del micro entre tres rangos, o directamente silenciarlo. Sobra decir que, gracias a sus controladores de 40 mm, suena de verdadero lujo, con un sonido limpio (se puede conectar por cable óptico), con buenos graves, pero sin pasarse, y con un gran equilibrio de frecuencias. Además, ofrece una autonomía de doce horas.

VALORACIÓN **Un headset al que es difícil reprocharle nada. Suena de lujo, no pesa nada y es cómodo hasta decir basta. En esta franja de precio, es un contendiente sin cables difícil de batir...**

ALTERNATIVAS

PS4 tiene ya muchos headsets sin cables, y éstos son una pequeña muestra, con precios contenidos que oscilan entre los 90 y los 110 euros.

SONY GOLD WIRELESS
PRECIO Desde 89,99 €



TURTLE BEACH STEALTH 600
PRECIO Desde 99 €

CORSAIR HS70
PRECIO Desde 109 €



TARJETA DE SONIDO

Sound Blaster AE-7

Para el jugador de PC y el "audiófilo" que llevas dentro

COMPAÑÍA Creative **PLATAFORMA** PC
PRECIO 229,99 € **WEB** *es.creative.com/p/sound-cards/sound-blaster-ae-7*

Hace 30 años, Sound Blaster ya era un nombre conocido en PC, gracias a unas tarjetas de sonido que ofrecían un audio superior. Con los años, las placas base incluyeron el audio y parecía que las tarjetas dedicadas ya no tenían la misma importancia... Pero nada más lejos de la realidad. La prueba es esta AE-7, sucesora de la AE-5, una completa tarjeta de sonido que corrige las quejas del anterior modelo (por ejemplo, elimina las luces RGB) y se centra en lo importante: el sonido. Para empezar, cuenta con un DAC (o conversor de digital a analógico) muy superior, el ESS SABRE-class 9018, capaz de trabajar con audio Hi-Res, o de alta resolución, lo que se traduce en un sonido más limpio, nítido y claro, que incluso los oídos no educados distinguirán, ya sea conectando unos altavoces 5.1 a la salida óptica (compatible con DTS Connect, Dolby Digital Live, 7.1 virtual...) o usando un buen headset. No es lo único que ha mejorado: el software de configuración, Sound Blaster Commander, también ofrece más opciones y perfiles que permiten ajustar de manera sencilla e intuitiva el sonido a nuestro gusto (o quitarle los efectos aplicados, si queremos oírlo en estado puro, algo ideal para creadores de contenido). Aparte, incluye un módulo de escritorio para controlar el volumen y conectar auriculares y micro de forma independiente.

VALORACIÓN Puede parecer cara, pero, si el sonido te importa, estamos ante una gran solución, que te permitirá disfrutar del audio Hi-Res como nunca antes lo habías escuchado.



El diseño de la AE-7 es más sobrio, pero cuenta con extras más atractivos, como el panel de control independiente o el DAC compatible con audio Hi-Res.



ACCESORIOS

Nintendo Switch Lite

Ideal para proteger tu nuevo tesoooro de distintas maneras

COMPAÑÍA Ardistel **PLATAFORMA** Switch Lite
PRECIO Desde 7,99 € **WEB** *www.ardistel.com*

Como cada vez que llega una nueva consola al mercado, ya es posible encontrar una amplia gama de accesorios para Nintendo Switch Lite. Para ir abriendo boca, hemos elegido dos fundas que nos han convencido con sus distintas propuestas. Por un lado, está el llamado Blackfire Gamer Essential Kit, un pack de accesorios que, por 19,99 euros, incluye todo lo necesario para tener protegida nuestra consola, empezando por una funda rígida de transporte (con bolsillo para cables y compartimento para ocho juegos), una funda de silicona para la consola, "grips" para los sticks, cristal templado para la pantalla, gamuza, auriculares con control de volumen... Vamos, todo lo necesario para que no sufra ningún daño. Está disponible en tres colores, a juego con los tres colores de la consola.

La otra opción, más económica si cabe, es la llamada Crystal Case, una carcasa de plástico rígido transparente, de dos piezas, que protege todo el cuerpo de la consola, dejando sus elementos principales (botones, joysticks, pantalla...) a la vista. Cuenta, además, con una peana para poder dejarla sobre cualquier superficie. No tiene todos los extras del pack Blackfire, pero, si no vas a sacar la consola de casa, puede ser más que suficiente para prevenir roturas con caídas accidentales, que, al final, es de lo que se trata... ¿O no?

VALORACIÓN Dos buenas soluciones para proteger tu nueva consola. Si vas a usarla fuera de casa, quizá el Blackfire Gamer sea lo que necesitas. Para interiores, basta con la Crystal Case.

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo sabes

Parka de Link

Porque se puede ser hipster y heroico a la vez

Esta parka es una de las creaciones más deliciosamente extravagantes que hemos visto hasta la fecha en la tienda de merchandising oficial de Nintendo. Disponible en cuatro talla (S, M, L y XL), está confeccionada en algodón de alta calidad y tiene una capucha en forma de punta en homenaje al gorro de Link. Además, lleva un bordado en la manga izquierda y otro, con el logo, en el interior del forro. Para ir como un auténtico héroe en pleno otoño.

A LA VENTA EN *mynintendostore.nintendo.es*

DBZ Kakarot Ed. Coleccionista

El diorama que enamoró a varias generaciones

El próximo juego de Dragon Ball Z promete dejarnos sin aliento al recrear, de la manera más espectacular, los momentos más icónicos de la serie. La edición coleccionista incluirá este espectacular diorama, un mapa del mundo del juego, una caja metálica, el pase de temporada y un libro de ilustraciones. Saldrá a la venta en enero de 2020, pero ya se puede reservar.

A LA VENTA EN *store.bandainamcoent.eu*

LEGO Hidden Side

Cazando fantasmas gracias a la realidad aumentada

¿Unos sets de LEGO que se venden en la tienda de Apple? No es para menos, porque la línea Hidden Side es una auténtica demostración del potencial de la realidad aumentada. Construye el Instituto Encantado Newbury y localiza a los fantasmas con tu móvil. Sólo necesitarás bajarte la app y tener instalado Android 7.0 (con ARCore) o iOS 11 (con ARkit 2).

A LA VENTA EN *www.lego.com*



Replica 1:1 Crimson Lancer MK3

Lo que siempre has soñado

Para celebrar el lanzamiento de *Gears 5*, PDP ha creado esta espectacular réplica a escala 1:1 del Crimson Lancer MK3. Además de sus impresionantes acabados, incorpora los sonidos auténticos del rifle y la motosierra, además de iluminación azul en distintas partes del arma. Se acompaña de una tarjeta con un código de DLC para descargar la skin del arma dentro del propio juego.

A LA VENTA EN *www.amazon.es*

Ms. Monopoly

La brecha salarial no es un juego, aunque inspire éste

Habíamos visto ediciones temáticas de Monopoly de todo tipo, pero ninguna tan rompedora como este Ms. Monopoly, en el que se rinde homenaje al papel de las emprendedoras a lo largo de la historia. Además, su mecánica refleja en qué consiste la brecha salarial: en esta versión, las mujeres cuentan con más ahorros de salida y ganarán más al completar una vuelta al tablero. Una propuesta realmente interesante.

A LA VENTA EN *www.amazon.es*

Sudadera Cuphead

Estética de los años 30 en una prenda muy moderna

Insert Coin ha lanzado una nueva gama de prendas inspiradas en *Cuphead*, que incluye diversos modelos de camisetas y esta preciosa sudadera de estética retro, bautizada como WALLOP. Está confeccionada en 100% algodón y disponible en siete tallas: desde la XS a la 3XL. Suelen agotarse rápidamente, así que corre a por ella.

A LA VENTA EN *www.insertcoinclothing.com*

NOVEDADES EN LIBROS

EL LEGADO DEL LOBO BLANCO

AUTOR Ramón Méndez **EDITORIAL** Héroes de Papel
PRECIO 19,95 € **PÁGINAS** 184 **FORMATO** Cartoné

Mientras esperamos la adaptación a imagen real de los libros de Andrzej Sapkowski, producida por Netflix y con el mismísimo Henry Cavill encarnando a Geralt de Rivia, llega a las librerías este nuevo libro de Ramón Méndez, donde se analizan con todo detalle la obra literaria original y sus populares adaptaciones a videojuego. Entre sus páginas, encontraremos información sobre los orígenes de la mitología del universo de The Witcher, la evolución y las motivaciones de sus personajes y entrevistas exclusivas al equipo responsable de la trilogía de CD Projekt RED. Además, han lanzado una edición especial, numerada y limitada (29,95 euros), con caja de madera, dos láminas y un pin.





SIGUIENTE FASE

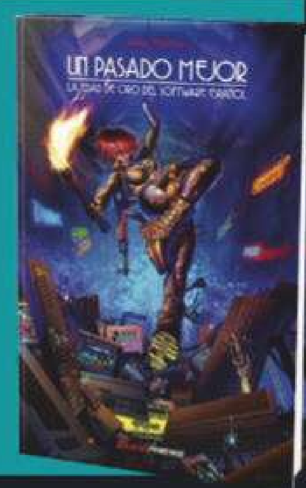
AUTOR Jesús Relinque **EDITORIAL** Dolmen Editorial
PRECIO 19,99 € **PÁGINAS** 192 **FORMATO** Cartoné

Jesús Relinque "Pedja" nos propone once desafíos que pondrán a prueba nuestros conocimientos sobre la historia de los videojuegos. Las primeras aventuras de Lucas Arts, el nacimiento del shareware, el Modo 7 de SNES, las primeras recreativas "Made in Spain" o los secretos más oscuros del software español van desfilando en un libro muy especial que nos demuestra que, por mucho que creas dominar un tema, siempre descubrirás algo nuevo.

UN PASADO MEJOR

AUTOR Atila Merino **EDITORIAL** Game Press
PRECIO 25,95 € **PÁGINAS** 224 **FORMATO** Cartoné

Atila Merino, colaborador de Retro Gamer y autor de "Amstrad Eterno", ha reunido las entrevistas que ha venido realizando desde 2015 a las mayores leyendas de la Edad de Oro del videojuego español: Paco Pastor, los Hermanos Ruiz, Paco Suárez, Fernando Rada, Pedro Ruiz... Un auténtico tesoro para los que crecieron con los microordenadores y para los que descubrieron estas joyas, años más tarde, gracias a la emulación.



MÚSICA

BLASPHEMOUS OST

El juego español que está causando sensación en todo el planeta, desde EE.UU. hasta Japón, cuenta con una impresionante banda sonora, compuesta por Carlos Viola. Son veintisiete cortes, con títulos tan gloriosos como Coplas del Incienso o Dame tu tormento. Disponible en todas las tiendas digitales.

PRECIO 3,99 € ***Spotify, Amazon, Steam, GOG...***



METAL GEAR SOLID OST

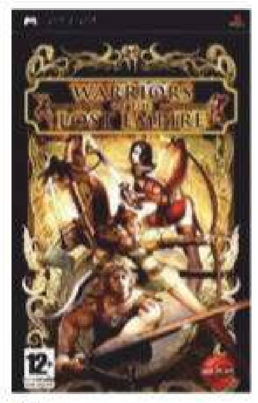
Con *Death Stranding* a punto de caramelo, Mondo Records lanza la primera edición en vinilo de una de las primeras obras maestras de Hideo Kojima. Son dos LP que recopilan la genial banda sonora del juego de PlayStation de 1998, incluyendo el inolvidable "The Best is Yet to Come" de Rika Muranaka.

PRECIO 31,61 € ***Mondo***



MIS TERRORES FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos





- **PLATAFORMA** PSP
- **GÉNERO** Rol
- **COMPAÑÍA** Platinum Egg (Virgin)
- **AÑO** 2008





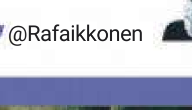


Warriors of the Lost Empire

GUERREROS DESNORTADOS

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

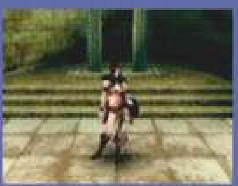




Hacía yo aún mis primeros pinitos en la prensa del videojuego cuando me tocó analizar una de las mayores medianías que han pasado por mis manos. Era un desconocido juego de PSP que se llamaba *Warriors of the Lost Empire*.

Este RPG de acción nos trasladaba a la antigua Roma. Allí, debíamos investigar la desaparición del emperador Adriano y la maldición caída sobre Antinópolis, una ciudad que el soberano construyó como una declaración de amor. Podíamos elegir entre cuatro personajes arquetípicos: un gladiador, un montañés, una maga y una amazona. Cada uno tenía alguna particularidad en sus armas, pero lo cierto es que, a la hora de luchar, lo mismo daba, pues la jugabilidad era la de un mata-mata monótono y repetitivo. Había un botón de ataque rápido y otro de ataque fuerte, junto con otro de salto, pero el sistema de combos era limitadísimo y la cámara jugaba malas pasadas.

El juego estaba estructurado en nueve mazmorras, que se dividían por plantas, con un jefe como cierre. Cada una de ellas apenas duraba cinco minutos y, salvo por los enemigos, parecía que recorríamos una y otra vez los mismos pasillos laberínticos y de tonos ocres. La faceta artística era tan sosa que hasta la banda sonora, firmada por el legendario Yuzo Koshiro, pasaba sin pena ni gloria. El título del juego ya lo anticipaba: el reino estaba perdido de antemano, y no supo encontrarse a sí mismo... ■



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Pulgar hacia abajo: era el único veredicto que se le podía dar a este RPG de acción tan ramplón, repetitivo, monocromo y fugaz. Con una historieta del emperador Adriano como telón de fondo, era tan básico como los calamares a la romana, sólo que sin sabor alguno. Lo mejor era cuando salías de sus laberintos y apagabas al fin la consola.

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el **25 de octubre**

STAFF

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**
Redacción Rafael Aznar, Alberto Lloret, Roberto R. Anderson, Sergio Martín, Bruno Sol, Francisco Javier Cabal, David Alonso, David Martínez, Daniel Quesada, Álvaro Alonso, Alejandro Alcolea, Manuel Pérez y David Rodríguez.

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director de Publicidad Juegos **Javier Abad**
Equipo Comercial **Beatriz Azcona, Estel Peris, Noemí Rodríguez y Carlos Inaraja**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Nuria Gallego

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Marketing Assistant **Mario Galán**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

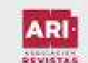
CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-32631-1991

Revista miembro de ARI




NINTENDO SWITCH
Nintendo
Luigi's Mansion 3
A LA VENTA, 31 DE OCTUBRE
© 2019 Nintendo
7
www.pegi.info
UNA ESCAPADA DE HOTEL...ESPELUUUUZNAAAANTE
¿QUÉ PODRÍA SALIR MAL?
YA PUEDES HACER TU RESERVA Y LLEVARTE ESTE LLAVERO FOSFORESCENTE*
*Llavero disponible en: Fnac - Media Markt
Promoción limitada a 1.200 unidades en total y hasta fin de existencias.
La entrega del llavero se realizará con la compra del juego.
Consulta previamente disponibilidad en tu tienda habitual.